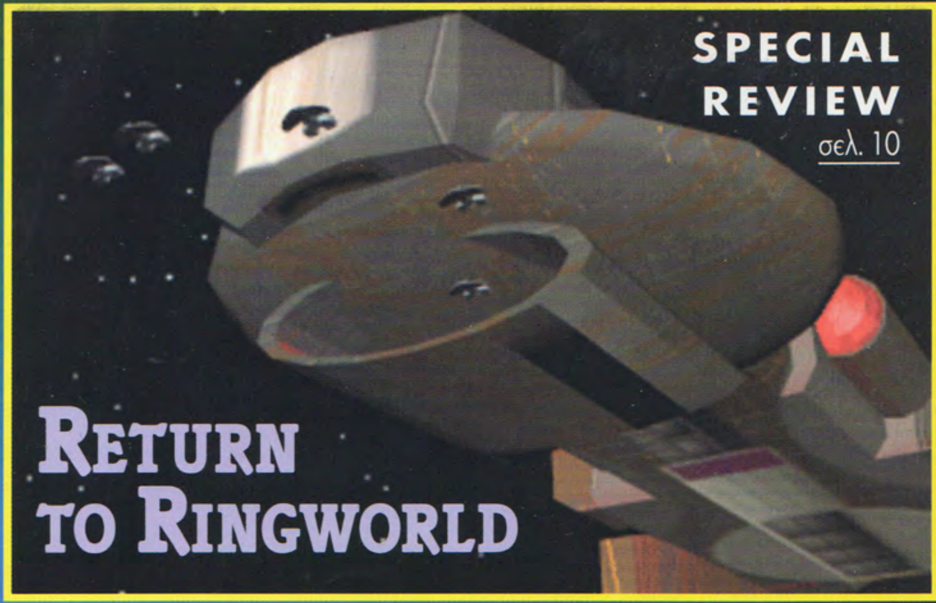
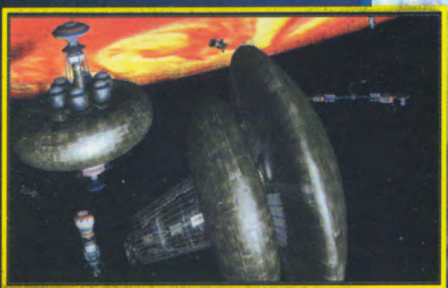
ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ ΤΟΥ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ PC MASTER

PC GAMES

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994







EDITORIAL



Space, the final frontier... Οχι πια! Χάρη στη Microsoft, ακόμα και αυτό το φράγμα θεωρείται πλέον ξεπερασμένο. Το Space Simulator είναι ίσως η πιο ρεαλιστική προσομοίωση διαπλανητικών και διαγαλαξιακών περιηγήσεων, τόσο που μπορεί να χρειαστείτε πραγματικά μερικά εκατομμύρια χρόνια για να φτάσετε σε απομακρυσμένα σημεία του γαλαξία μας! Φοβερά γραφικά, εξαιρετικές επιλογές σκαφών και αποστολών, αλλά πολύ αργό, το άτιμο...

Ξέρω ότι πολλοί από εσάς περιμένατε το Beneath a Steel Sky. Δε λέω, καλό, αλλά λίγο. Καλύτερο είναι το Return to Ringworld, το οποίο έχει εντελώς διαφορετικό περιβάλλον χειρισμού, πολύ καλά γραφικά, έξυπνους και δύκολους γρίφους καθώς και πολύ καλό σενάριο. Αυτό θα πει να μαθαίνεις από τα λάθη σου. Οχι σαν μερικούς - μερικούς...

Οπως θα δείτε, για πρώτη φορά από καταβολής PC Games, το τεύχος αυτό περιέχει δύο strategy games. Ε, δεν μπορούσαμε να αφήσουμε κανένα απέξω. Από τη μια μεριά ήταν το κατεξοχήν διασκεδαστικό Theme Park και από την άλλη το "παρθενικό" strategy της Sierra, το Outpost, με τα εκπληκτικά γραφικά. Ποιο να παραμελήσεις; Ετσι, από τα δύο, διαλέξαμε και τα δύο... Χαράς ευαγγέλια για τους λάτρεις του είδους...

Καλά, τι στο καλό, τόσο φαρμακόγλωσσα είμαι; Στο περασμένο τεύχος έλεγα "αμάν να βρέξει" και σε αυτό λέω "αμάν να σταματήσει η βροχή". Είπαμε να βρέξει, αλλά όχι κι έτσι πια! Τι θεομηνία ήταν αυτή! Πλημμύρισε ολόκληρη η Ελλάδα. Τα θερμά και ειλικρινή μου συλλυπητήρια στις οικογένειες των θυμάτων. Ηταν μια άτυχη, πολύ άτυχη στιγμή...

Ο Αρχισυντάκτης

PC GAMES

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: COMPUPRESS A.E., **ΕΚΔΟΤΗΣ:** Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ:** Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ:** Αλέξης Καναβός, **MARKETING:** Λουκία Ταλιαδώρου, Μαρία Τσαμπλάκου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ:** Αντρέας Τσουρινάκης, Αργύρης Γιαγιάς, Αντώνης Ροζάκης, **ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Κωνσταντάκης Μάνος, **ΜΗΧΑΝΟΓΡΑΦΗΣΗ:** Χρήστος Ιωαννίδης - Παντόπικος , **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας , **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ:** Κώστας Ελευθεράκης, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Κατερίνα Παπούλια, Μαρία Ράπτη, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ - ΔΙΑΚΙΝΗΣΗ:** Μποζά Εύη

Το **PC GAMES** αντιπροσωπεύεται στη Β. Ελλάδα από το υποκατάστημα της εταιρίας COMPUPRESS A.E, Αριστοτέλους 7, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 284864, 282663, fax: 282663 **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ-ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ:** Στέλλα Δίντση, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ:** Φιλιώ Αποστολίδου

Το **PC GAMES** εκδίδεται με τις πιο σύγχρονες μεθόδους ηλεκτρονικής σελιδοποίησης από την εταιρία **PRINT XPRESS,** Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9225520, 9238674-5, fax: 9216847.
ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟΥ:** Μαίρη Λυμπέρη, **ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:** Γιώργος Παπαγεωργίου, **DESKTOP PUBLISHING:** Κατερίνα Τσιτσώνη-Κομίνη, Βάσω Τσόρλαλη, Βασίλης Ευσταθίου, **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ:** Χάρης Σειράντης **ΔΙΟΡΘΩΣΗ - ΑΝΤΙΠΑΡΑΒΟΛΗ:** Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου **DATA ENTRY:** Ελένη Παπαδογιάννη, Παναγιώτα Ανδρουλάκη, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ:** Νίκος Χρυσικός, Χρήστος Μηνασίδης, **ΔΙΕΚΠΕΡΑΙΩΣΗ:** Παύλος Καραγιαννίδης
ΕΚΤΥΠΩΣΗ - ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ: Γενική Εκδοτική Τύπου ΑΕ.

Η ύλη αυτού του τεύχους του **"PC GAMES"** είναι διαθέσιμη μέσω της υπηρεσίας **"Ηλεκτρονική Βιβλιοθήκη"** του συστήματος on-line υπηρεσιών της CompuLink, **ΤΗΛΕΦΩΝΑ ΣΥΝΔΕΣΗΣ:** 9242218, 9242220, 9242227, 9242247, 9241478, 9241518, 9227606, 9227665, 9229128, **VOICE:** 9238672-5 (Sysop)

ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΣΩΤΕΡΙΚΟΥ (11 Τεύχη): Ιδιώτες 7.900 δρχ. - Ν.Π.Δ.Δ. 12.000 δρχ. **ΔΙΕΤΗΣ:** 14.900 δρχ. - **ΦΟΙΤΗΤΙΚΗ:** 7.000 δρχ. **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ ΕΤΗΣΙΕΣ ΕΞΩΤΕΡΙΚΟΥ** (11 Τεύχη) Ευρώπη - Κύπρος: 12.000 δρχ., Αμερική 13.000 δρχ. **ΕΠΙΤΑΓΕΣ:** Προς Περιοδικό PC MASTER, Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΙ ΘΡΥΛΟΙ ΤΩΝ ADVENTURES!



Δύο βιβλία με τις λύσεις των δημοφιλέστερων adventures, γραμμένα ειδικά για τους οπαδούς της περιπέτειας.

ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΗΜΕΡΑ!

ΚΟΥΠΟΝΙ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ
ADVENTURES II, ADVENTURES III

Ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση:
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΟΝΟΜΑ: ....
ΕΠΩΝΥΜΟ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....
Τ.Κ.: ....
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: ....
ΗΛΙΚΙΑ: ....
ΥΠΟΓΡΑΦΗ: ....

Παρακαλώ στείλτε μου με αντικαταβολή:

- ❑ Το βιβλίο Adventures II .... 4.100 δρχ.
- ❑ Το βιβλίο Adventures III .... 4.500 δρχ.
- ❑ Τα βιβλία Adventures II & III .... 8.600 δρχ.

Τα έξοδα αντικαταβολής επιβαρύνουν τον παραλήπτη

PCM

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ-ΑΘΗΝΑ: **COMPUPRESS SUPPORT CENTER** Σουλτάνη 17, Εξάρχεια, τηλ.: 3601761, 3641095.
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, Fax: 282663
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: **MTS INSTITUTE OF COMPUTER SCIENCE** Λ. Ακροπόλεως 45, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax: 317470

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1994



σελ. 10

Space Simulator: Μια προσομοίωση διαπλανητικών ταξιδιών και αποίκησης του διαστήματος, με το υψηλό επίπεδο ρεαλισμού που μας έχουν συνηθίσει τα "Simulators" της Microsoft.

σελ. 16

Theme Park: Ισως το πιο πρωτότυπο και διασκεδαστικό strategy του '94. Σκοπός σας, η δημιουργία και συντήρηση ενός λούνα παρκ!





σελ. 36

Return to Ringworld: Η επιστροφή του Ringworld εμφανίζεται με σαφώς βελτιωμένα γραφικά, εμπλουτισμένο σενάριο και ευρηματικούς γρίφους.

CYCLEMANIA

Εχει περάσει πολύς καιρός από τότε που έχουμε να δούμε μια καλή εξομοίωση μοτοσικλετών στο PC. Περιέργως, όλες οι εταιρίες του χώρου έχουν επιδοθεί σε έναν αγώνα για το ποια θα παρουσιάσει το καλύτερο car simulation και έχουν ξεχάσει τους φίλους των δύο τροχών. Αυτό το κενό έρχεται να καλύψει η Accolade, η οποία επίσης είχε πολύ καιρό να παρουσιάσει νέο τίτλο. Μιλάμε για το Cyclemania το οποίο θα κυκλοφορήσει ως τα Χριστούγεννα. Το παιχνίδι μας βάζει στη θέση του οδηγού μιας αγωνιστικής μηχανής (μοιάζει αρκετά με super bike). Το Cyclemania έχει όλα τα στοιχεία που θα το κάνουν επιτυχία, δηλαδή καλά γραφικά, γρήγορη κίνηση, καλά ηχητικά effects και προσεγμένο gameplay. Αυτά είναι όμως στοιχεία που θα μπορούσε να είχε και κάποιο άλλο πρόγραμμα. Αυτό στο οποίο διαφέρει το Cyclemania είναι ότι όλα αυτά γίνονται πραγματικότητα με τη βοήθεια του CD. Πραγματικά, το Cyclemania θα κυκλοφορήσει μόνο σε CD, μια και όλα τα background γραφικά είναι βιντεοσκοπημένα, ενώ τα γραφικά των μηχανών είναι rendering. Επίσης, κατά τη διάρκεια του αγώνα ακούγεται κάποιο tune από το CD μαζί με τα ανάλογα ηχητικά effects. Ολα αυτά συνθέτουν ένα θαυμάσιο για το είδος του παιχνίδι. Αρκεί μια... αγωνιστική βόλτα σε έναν επαρχιακό δρόμο για να αισθανθείτε την αδρεναλίνη να ανεβαίνει.

Είναι σίγουρα ένα από τα παιχνίδια που θα γίνει αμέσως review μόλις θα έχουμε στα χέρια μας τη full version.



RISE OF THE ROBOTS



Βαρεθήκατε όλα αυτά τα beat 'em up παιχνίδια πολεμικών τεχνών όπου καλείστε να αντιμετωπίσετε πολλούς παράξενους αντιπάλους με εξωπραγματικές δυνατότητες; Εάν ναι, η Mirage έρχεται να προσφέρει μια νέα παραλλαγή σε αυτό το θέμα. Μιλάμε για το νέο της παιχνίδι με τίτλο Rise of the Robots, στο οποίο οι δύο μονομάχοι δεν είναι τίποτε άλλο από robots. Πρόκειται για ένα παιχνίδι το οποίο έχει καθυστερήσει πάρα πολύ, μια και αρχικά σχεδιαζόταν να κυκλοφορήσει στην αρχή της χρονιάς. Αυτό όμως θα γίνει μόλις τον επόμενο μήνα.

Το πρώτο που παρατηρεί κανείς στο Rise of the Robots είναι τα πολύ καλά γραφικά των robots αλλά και του background. Αυτό οφείλεται κυρίως στη χρήση του γνωστού προγράμματος 3D Studio με το οποίο έχουν δημιουργηθεί τα rendering γραφικά. Η όλη ατμόσφαιρα είναι ιδιαίτερα τεχνολογική και, φυσικά, μας παραπέμπει στο μέλλον, ενώ οι κινήσεις των παικτών-robot είναι σπαστές για να δείξουν την προέλευσή τους. Είναι ένα παιχνίδι που σίγουρα θα περιμένουμε με ιδιαίτερο ενδιαφέρον.

MAGIC CARPET

Αν ως τώρα δεν γνωρίζατε την Bulforg, αρκεί να αναφέρουμε τις δύο πιο πρόσφατες κυκλοφορίες Syndicate και Theme Park για να θυμηθείτε κυρίως την ποιότητα των παιχνιδιών της. Διακρίνεται όμως και για έναν ακόμα λόγο: Κάθε νέα κυκλοφορία της είναι πρωτότυπη και συνήθως δεν καταφεύγει σε ήδη χρησιμοποιημένες ιδέες. Ετσι, ύστερα από ένα shoot 'em up στρατηγικής, παρουσίασε ένα Sim City Πάρκου (review σε άλλες σελίδες) και τώρα επανέρχεται με το MAGIC CARPET. Πρόκειται για ένα επίσης πρωτότυπο παιχνίδι, μια και πρόκειται για εξομοίωση ιπτάμενου χαλιού!!!

Πιο συγκεκριμένα, είστε ένας μικρός μάγος και πρέπει να επαναφέρετε την τάξη σε έναν τόπο ο οποίος έχει αποκοπεί από τον υπόλοιπο κόσμο. Για να το καταφέρετε πρέπει να αποκτήσετε μεγαλύτερες μαγικές ικανότητες ώστε τα spells να είναι πιο ισχυρά. Οι δυνάμεις του κακού για να σας εμποδίσουν έχουν τοποθετήσει πολλούς εχθρούς σε διάφορα σημεία, οι οποίοι προσπαθούν να σας σκοτώσουν. Για να τους αντιμετωπίσετε χρησιμοποιείτε τα πρώτα σας spells που είναι αδύνατα. Οταν όμως τους σκοτώνετε μπορείτε να ανεβάζετε τη μαγική σας δύναμη. Κινείστε συνεχώς πάνω σε ένα ιπτάμενο χαλί πάνω από το έδαφος και έχετε την ευκαιρία να δείτε πολύ καλά σχεδιασμένα γραφικά εδάφους. Είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια που έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να εκμεταλλεύεται την ταχύτητα ενός Pentium υπολογιστή, την οποία χρειάζεται για να κινήσει γρήγορα τα πολύ καλά γραφικά του. Το Magic Carpet θα αποτελέσει σίγουρα ένα από τα πιο εντυπωσιακά παιχνίδια του 1995 και αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στους επόμενους δύο μήνες.

DAWN PATROL

Την Empire σίγουρα θα τη θυμάστε, μια και μόλις πριν από δύο τεύχη παρουσιάσαμε την πρόσφατη κυκλοφορία της στο χώρο των εξομοιωτών με τίτλο OVERLORD. Τώρα επανέρχεται με ακόμα μία εξομοίωση, το

Dawn Patrol. Το παιχνίδι μάς μεταφέρει στην εποχή του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου όπου οι αερομαχίες γίνονταν με διπλάνα, χωρίς ραντάρ ή άλλα βοηθήματα, και πάντα με πολυβόλα. Οπως και το Overlord, θα κυκλοφορήσει σε δύο αναλύσεις -VGA και SVGA- στοιχείο που υπόσχεται πολύ καλά γραφικά. Το Dawn Patrol προγραμματίστηκε να παρουσιαστεί περί τα Χριστούγεννα, με βασικό γνώμονα να ανταγωνιστεί το πολλά υποσχόμενο και με παρόμοια θεματολογία Wings of Glory της Microprose, το οποίο αν και θα έπρεπε ήδη να κυκλοφορεί, ωστόσο έχει καθυστερήσει - άγνωστο για ποιο λόγο. Οσοι λοιπόν απόλαυσαν το Overlord, δεν έχουν παρά να περιμένουν και το Dawn Patrol το οποίο είναι εξίσου καλό και βελτιωμένο σε πολλά σημεία.

DOOM 2

Επιτέλους, το παιχνίδι που περίμενε όλη η Ευρώπη τους τελευταίους 3 μήνες είναι εδώ. Το παιχνίδι το οποίο δημιούργησε τη δική του κατηγορία σε arcade παιχνίδια, γνωστή ως Doom-clones, έφτασε στη δεύτερη έκδοση. Πραγματικά, το Doom 2 κυκλοφορεί. Το παιχνίδι, όπως και στην πρώτη έκδοση, δεν έχει κάποιο ιδιαίτερο story σαν background του παιχνιδιού. Η υπόθεση είναι απλούστατη: σκοτώνουμε ό,τι κινείται. Και αυτό στις πιο πολλές περιπτώσεις είναι κάποιο τέρας. Ωστόσο, το Doom 2 διαφοροποιείται από τον προκάτοχό του σε πολλά σημεία,



όπως τα γραφικά που τώρα είναι πολύ καλύτερα, έχει ταχύτερη κίνηση χαρακτήρων και πολύ καλύτερα ηχητικά effects. Επίσης, στο Doom 2 υπάρχουν μερικά νέα όπλα, αλλά κυρίως πολύ περισσότεροι νέοι εχθροί-τέρατα, κάτι που κάνει το παιχνίδι πολύ πιο δύσκολο. Το Doom 2 έφτασε και στην Ελλάδα λίγες μέρες προτού κυκλοφορήσει το περιοδικό, και δεν μπορέσαμε να το συμπεριλάβουμε στα reviews αυτού του μήνα. Υποσχόμαστε όμως μία πλήρη ανάλυση του Doom 2 στο επόμενο τεύχος. ■

● Βρισκόμαστε στα μέσα Νοεμβρίου και ήδη για την αγορά των παιχνιδιών έχει ξεκινήσει η χριστουγεννιάτικη περίοδος, που σημαίνει ότι όλες οι εταιρίες ετοιμάζονται να ρίξουν στη μάχη τα καλά τους "χαρτιά". Μάλιστα, έχει προκύψει ένα... ευχάριστο πρόβλημα, μια και δεν μπορούμε στις σελίδες του PC Games να καλύψουμε όλες τις νέες παραγωγές. Αναγκαστικά, έχουμε φθάσει στο σημείο όχι απλώς να κάνουμε review επιλεκτικά τα καλύτερα προγράμματα, αλλά ακόμα και σε αυτήν τη στήλη να παρουσιάζουμε ορισμένα από τα preview νέων παιχνιδιών, μια και αυτά είναι παρά πολλά. Οπως μάλιστα θα διαπιστώσετε αυτόν το μήνα, και κατ' εξαίρεση, υπάρχουν δύο Strategy games review (Outpost και Theme Park) αφού ήδη περιμένουν αρκετά στη σειρά (τον επόμενο μήνα, πιθανόν, θα παρουσιάσουμε το Colonization της Microprose).

● Χαρακτηριστικό όσων προαναφέραμε είναι και το ακόλουθο παράδειγμα. Οπως θα διαβάσετε στο review του Outpost, το παιχνίδι έχει ορισμένες ελλείψεις τις οποίες η Sierra υπόσχεται να διορθώσει με κάποιο extra disk. Μέχρι λοιπόν να κυκλοφορήσει το περιοδικό, πληροφορηθήκαμε από τη Vertigo, η οποία μας προμήθευσε το παιχνίδι, ότι το disk αυτό έχει φθάσει (μία δισκέτα) και θα διατίθεται δωρεάν σε όλους τους νόμιμους κατόχους του προγράμματος. Οσοι πιστοί προσέλθετε...

● Και μερικά πολύ φρέσκα νέα από το χώρο των νέων παραγωγών. Τρία πολύ καλά Golf simulations αναμένονται τους επόμενους μήνες. Το πρώτο είναι από την US GOLD και ονομάζεται World Cup Golf. Διαθέτει πολύ καλά γραφικά και gameplay. Το δεύτερο είναι το Microsoft Golf 2. Το παιχνίδι μοιάζει αρκετά με το Links 386 Pro, αλλά είναι σαφώς ταχύτερο. Το τρίτο Golf simulation, όσο και αν αυτό φαίνεται παράδοξο, έρχεται από τη Sensible Software. Θα διαθέτει τα ίδια sprites με το Sensible Soccer και υπόσχεται πολύ γέλιο. Τέλος, δύο ακόμα παιχνίδια του είδους θα κυκλοφορήσουν μετά τα Χριστούγεννα, αφού έχουν ήδη καθυστερήσει. Είναι τα PGA GOLF 486 και LINKS 486. Νομίζω ότι το νούμερο στον τίτλο τους τα λέει όλα.

● Flight Unlimited θα λέγεται ένα νέο flight simulation από μια νέα εταιρία ονόματι Looking Glass. Διαθέτει αρκετές ομοιότητες με το Flight Simulator της Microsoft, αφού διαθέτει πολλά photo-realistic εδάφους, και τα αεροπλάνα είναι κυρίως μονοκινητήρια επιβατηγά. Αυτό που προκάλεσε εντύπωση στους επισκέπτες του Computer Trade Show, το Σεπτέμβρη, είναι ότι υποστηρίζει τη χρήση Virtual Helmet και φαντάζεστε την αίσθηση που θα προκαλεί! Το περιμένουμε και στην Ελλάδα μαζί με τα πρώτα Virtual Helmets.

● Αφού αναφερθήκαμε και στα κράνη, να σας πούμε -όπως σας είχαμε υποσχεθεί- και τα τελευταία νέα από το 3DO, τη νέα πολύ καλή κονσόλα της Panasonic. Οσοι λοιπόν είστε κάτοχοι PC αλλά παρ' όλα αυτά ζηλέψατε λίγο την ταχύτητα αυτής της κονσόλας, αρκεί να κάνετε λίγη υπομονή. Τα Χριστούγεννα θα κυκλοφορήσει στο εξωτερικό ειδική κάρτα 3DO, η οποία θα συνδέεται στο PC σας και θα μπορείτε να παίξετε οποιοδήποτε 3DO παιχνίδι μέσω του CD του υπολογιστή σας.

● Αν θέλετε και άλλα τέτοια "καυτά" νέα, ραντεβού τον άλλο μήνα με περισσότερα. Ως τότε επιχειρήστε ένα ταξιδάκι στο Ηλιακό μας Σύστημα (Space Simulator).

PC ADVENTURES UPDATE

ΤΟΥ ΑΝΤΡΕΑ ΤΣΟΥΡΙΝΑΚΗ

Στη στήλη αυτή, και "διά χειρός" Αντρέα Τσουρινάκη, θα βρείτε ό,τι πιο τελευταίο κυκλοφορεί ή πρόκειται να κυκλοφορήσει στην παγκόσμια αγορά των Adventures και RPGs.

Η εταιρία Psygnosis, μελετώντας τα διάφορα user-interfaces των adventure games, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι το πιο αξιόλογο είναι αυτό της Infogrames, όπως αυτή το έχει παρουσιάσει στα δύο ALONE IN THE DARK. Εξέφρασε μάλιστα την απορία της, γιατί καμία άλλη εταιρία δεν το έχει ασπαστεί έως τώρα. Ως επιβεβαίωση των ανωτέρω, η Psygnosis ανακοίνωσε ότι το νέο της adventure το ECSTATICA, που θα κυκλοφορεί μόνο για CD, χρησιμοποιεί την ίδια τεχνική με αυτή της Infogrames, μόνο που αντί για πολυγωνικά χρησιμοποιεί ελλειψοειδή γραφικά. Το αποτέλεσμα είναι όντως πολύ εντυπωσιακό. Η ιστορία ανήκει στο χώρο του τρόμου-φανταστικού. Ενα νεαρό κορίτσι έχει πέσει σε κώμα. Τα όνειρά της όμως ζωντανεύουν (!) και τρομοκρατούν την περιοχή. Εσύ, ένας περαστικός ταξιδιώτης, δέχεσαι επίθεση από ένα λυκάνθρωπο και έτσι ξεκινά η περιπέτειά μας. Τα γραφικά του, πάντως, είναι όντως εντυπωσιακά.

Το PHANTASMAGORIA της Sierra θα περιλαμβάνεται τελικά σε 4 CDs! Είναι η καινούρια τρέλα, βλέπετε. Η Sierra δημιούργησε δικό της multimedia studio, μέσα στο οποίο γύρισε το παιχνίδι. Χρησιμοποίησε 20 ηθοποιούς και περιέχει περί τις 500 γωνίες-λήψεις χώρων και ανθρώπων. Εσύ είσαι η Αδριάνα (Adrienne), μία νέα γυναίκα που μόλις μετακόμισε σε ένα παλιό σπίτι, το οποίο ήταν κάποτε κατοικία ενός περιβόητου θαυματοποιού. Εσύ και ο σύζυγός σου Don απελευθερώσατε κατά λάθος ένα 100χρονο πνεύμα, το οποίο κυριάρχησε πάνω στον Don. Προκειμένου να σώσεις το σύζυγό σου, πρέπει να λύσεις το μυστήριο που συνέβη στο σπίτι αυτό, περίπου έναν αιώνα πριν. Χρησιμοποιεί την τεχνική των 3D rendered graphics, ενώ το control system και το puzzle game θυμίζει αρκετά το The 7th Guest.



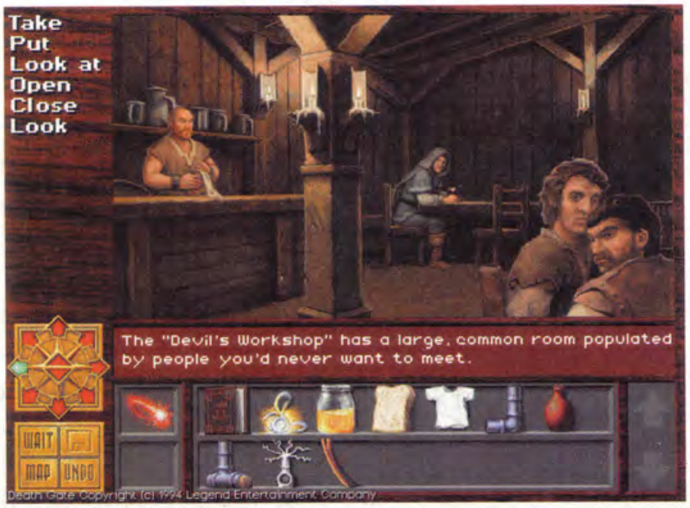
Phantasmagoria.

Η Roberta Williams, όμως, παράλληλα με το Phantasmagoria έγραψε και το KING'S QUEST VII: THE PRINCE - LESS BRIDE. (Ο ανταγωνισμός της Sierra με την Origin κρατά από παλιά. Δέκα Ultima η Origin -τα 7 και 8 είναι διπλά-, επτά King's Quest η Sierra και όποιος αντέξει περισσότερο.)

Είναι φτιαγμένο με ζωγραφιστά μεν, αλλά καρτουνίστικα γραφικά σε στιλ ταινιών του Disney!! Χρησιμοποιήθηκαν 100 (!!!) ειδικοί ζωγράφοι και προγραμματιστές για τη δημιουργία των σχεδίων και του animation. Υπάρχουν δε ειδικά μουσικά κομμάτια για τον καθένα από τους 20 χαρακτήρες του παιχνιδιού. Εσύ θα χειρίζεσαι δύο διαφορετικούς χαρακτήρες.

Το παιχνίδι αναμένεται τον Ιανουάριο του 1995.

Υπάρχει, όμως, και συνέχεια. SPACE QUEST 6. Ναι, ο πιο διάσημος επιστάτης του διαστήματος, ο Roger Wilco, σε μια μοναδική παρωδία μιας σειράς πασίγνωστων ταινιών όπως οι: Blade Runner, Star Wars, Alien, Star Trek, Terminator και Street Fighter 2!! Η έκδοση για CD θα έχει SVGA γραφικά 640x480, speech και ένα click & point user-interface. Ο Roger μετα-





Death Gate.

PC ADVENTURES UPDATE





King's Quest 7.

φέρεται μέσα σε ένα πτώμα και πρέπει να φτάσει μέχρι τον εγκέφαλο. Το χιούμορ του ξεπερνά κάθε προηγούμενο.

Αναμένεται το Φεβρουάριο του 1995.

Η επόμενη είδηση δεν αναφέρεται σε adventure, αλλά αφού είναι ιστορικού χαρακτήρα για τα computer games, ...κομμάτια να γίνει. Το θρυλικό DOOM που έχει ξετρελάνει όλους τους Αμερικανούς, αλλά και το Internet, θα γίνει ταινία. Ναι, η Universal Studios αγόρασε τα δικαιώματα και θα το γυρίσει ταινία. Το ετοιμάζει ο Ivan Reitman, δημιουργός των Ghostbusters. Είναι το πρώτο computer game που γίνεται κινηματογραφική ταινία. Σημάδια των καιρών για την ισχύ της βιομηχανίας των computer games στο χώρο της ηλεκτρονικής και μη ψυχαγωγίας.



Kyrandia 3.

Συνεχίζοντας τα ανωτέρω, η IDSA (Interactive Digital Software Association) ανακοίνωσε τη δημιουργία ενός συστήματος αξιολόγησης των λεγόμενων Interactive Entertainment Products. Θα υπάρχουν 5 κατηγορίες "Early Childhood - ηλικίες 3+", "Kids to Adult - ηλικίες 6+", "Teens - ηλικίες 13+", "Mature - ηλικίες 17+" και "Adults Only". Τα παραπάνω θα αναγράφονται στα πακέτα και έχουν σχέση με διάφορα θέματα όπως: βία, σεξουαλικότητα, αισχρολογίες, τυχερά παιχνίδια και άλλα.

Και εγώ που νόμιζα ότι παίζω ακόμη adventure games!!!

Το OUTPOST της Sierra σημείωσε εκπληκτική εμπορική επιτυχία και ήδη ετοιμάζεται πυρετωδώς το δεύτερο.

Η SSI έχει πάρει φόρα και δεν σταματά με τίποτα. Ηδη ετοιμάζει το νέο της RPG με τίτλο SKYREALMS OF JORUNE: ALIEN LOGIC. Θα βασίζεται στη νέα της τεχνική για τα RPGs και διαθέτει real-time μονομαχίες. Οι παίκτες θα έχουν τη δυνατότητα να διαλέγουν μη βίαιες επιλογές, ενώ η εταιρία έχει προσλάβει το Χολιγουντιανό σχεδιαστή Miles Teves να επιμεληθεί γραφικά SVGA. Να το δω και θα σας πω πόσο αξίζει! ■

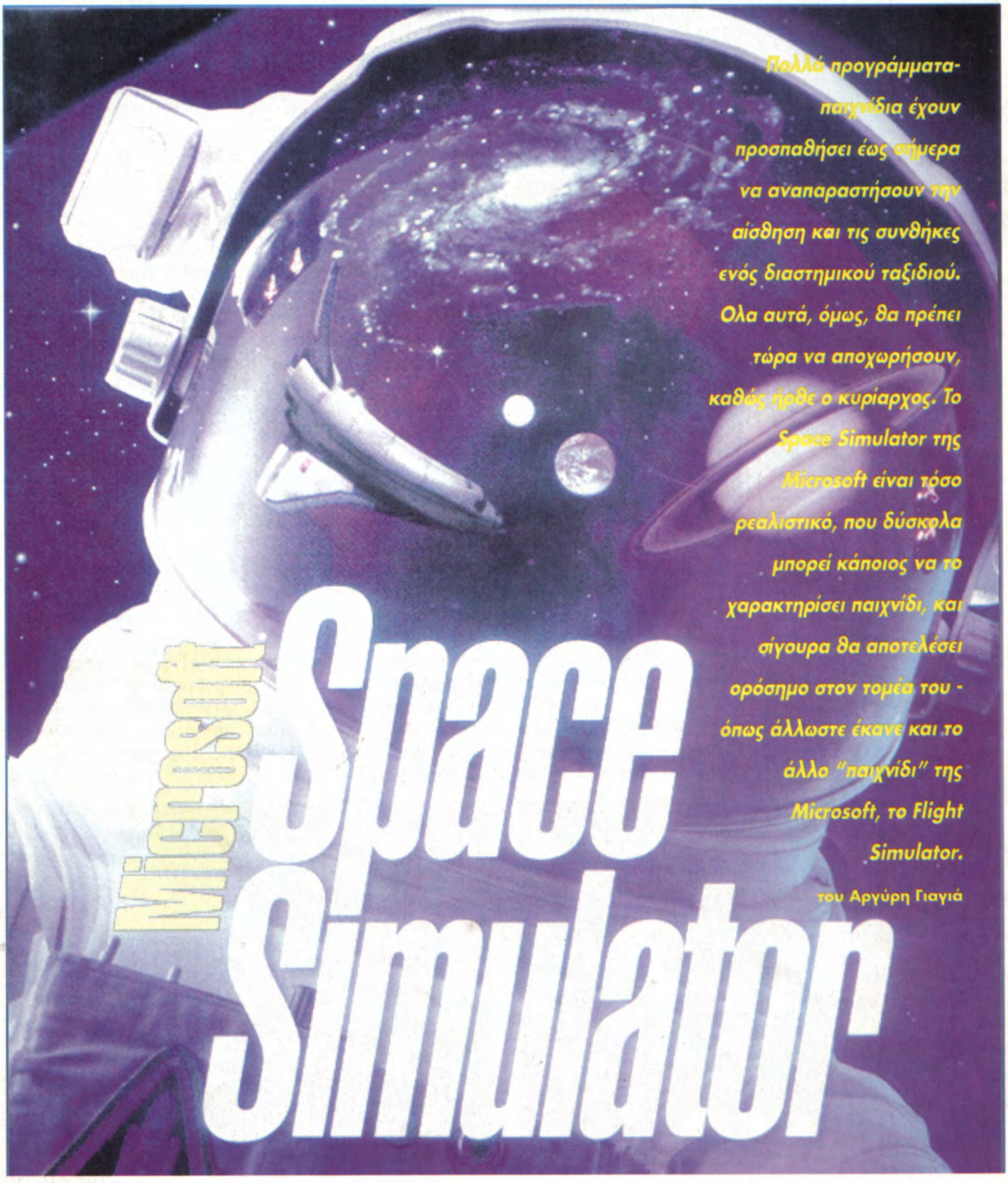


Lands of Lore 2.



Full Throttle.

SPECIAL review



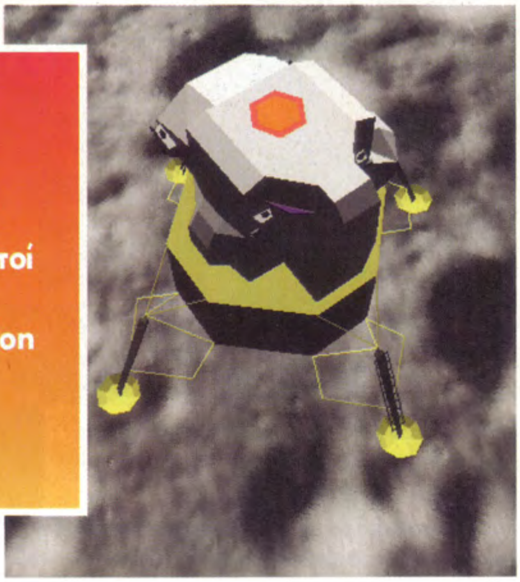
Microsoft Space Simulator

Πολλά προγράμματα-παιχνίδια έχουν προσπαθήσει έως σήμερα να αναπαραστήσουν την αίσθηση και τις συνθήκες ενός διαστημικού ταξιδιού. Ολα αυτά, όμως, θα πρέπει τώρα να αποχωρήσουν, καθώς ήρθε ο κυρίαρχος. Το Space Simulator της Microsoft είναι τόσο ρεαλιστικό, που δύσκολα μπορεί κάποιος να το χαρακτηρίσει παιχνίδι, και σίγουρα θα αποτελέσει ορόσημο στον τομέα του - όπως άλλωστε έκανε και το άλλο "παιχνίδι" της Microsoft, το Flight Simulator.

του Αργύρη Γιαγιά

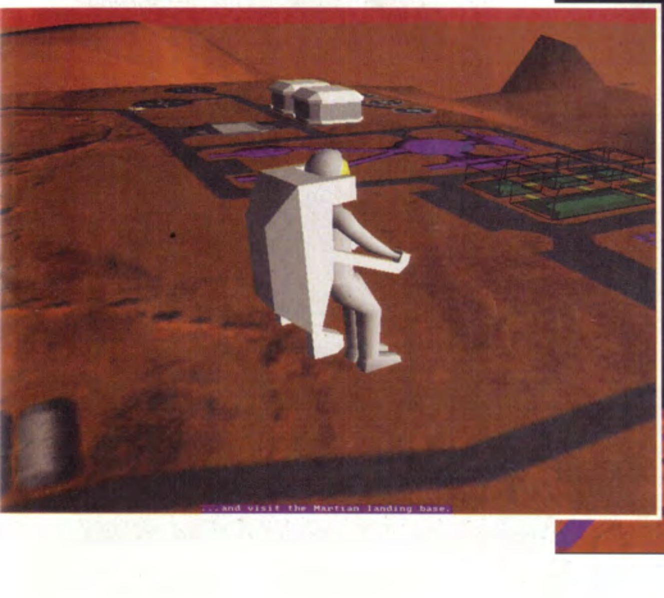


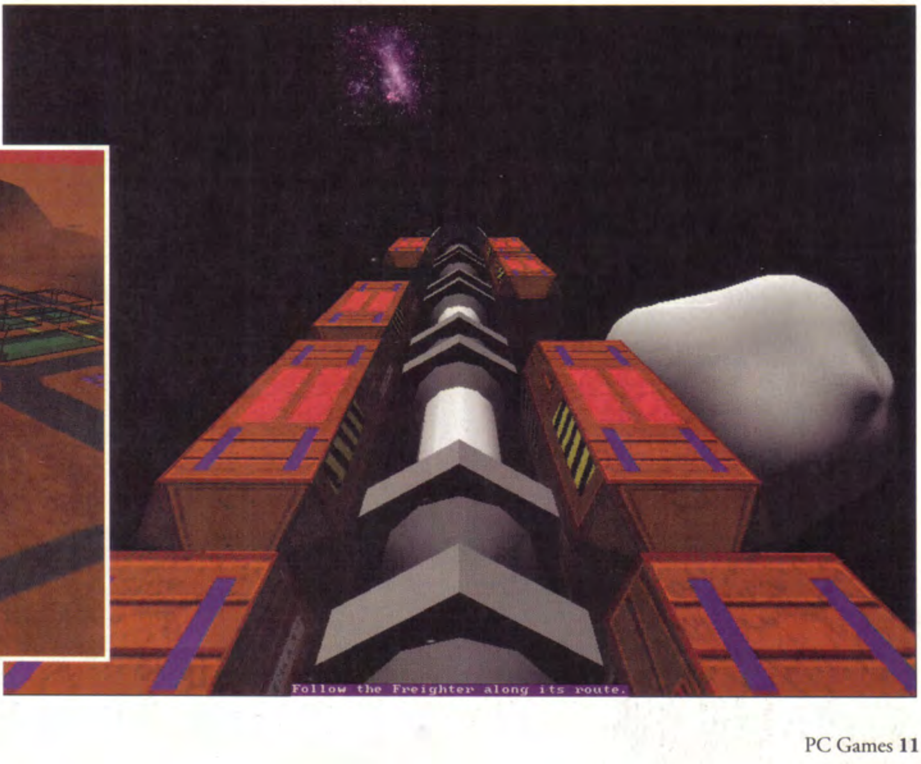
ΕΤΑΙΡΙΑ
Microsoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί
ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ
Space Simulation
ΔΥΣΚΟΛΙΑ
Ανώτερη



Μολονότι και έχουν περάσει 25 χρόνια από τότε που ο άνθρωπος πάτησε για πρώτη φορά στη Σελήνη, ωστόσο βρισκόμαστε ακόμα στα πρώτα μόλις στάδια αυτού που αποκαλούμε εξερεύνηση του διαστήματος και ιδίως διαπλανητικά ταξίδια σε αυτό. Πώς, όμως, έχουν ξεκινήσει όλα αυτά; Από την αρχή της ύπαρξης του ανθρώπου επάνω στη Γη, δημιουργήθηκε και το συναίσθημά του για την εξερεύνηση του αγνώστου. Ετσι, ανακάλυψε τα γειτονικά μέρη, τις χώρες, και σύντομα κυρίευσε όλο τον πλανήτη. Ομως και πάλι δεν ήταν ικανοποιημένος. Με τις αρχές του 20ού αιώνα, άρχισε τις πρώτες προσπάθειες για την κατάκτηση και των αιθέρων, και σύντομα μπορούσε να μεταφερθεί σε μακρινές αποστάσεις μέσω του αέρα. Ηδη, στα μέσα του αιώνα η χρήση του αεροπλάνου ήταν παγκοσμίως διαδεδομένη.

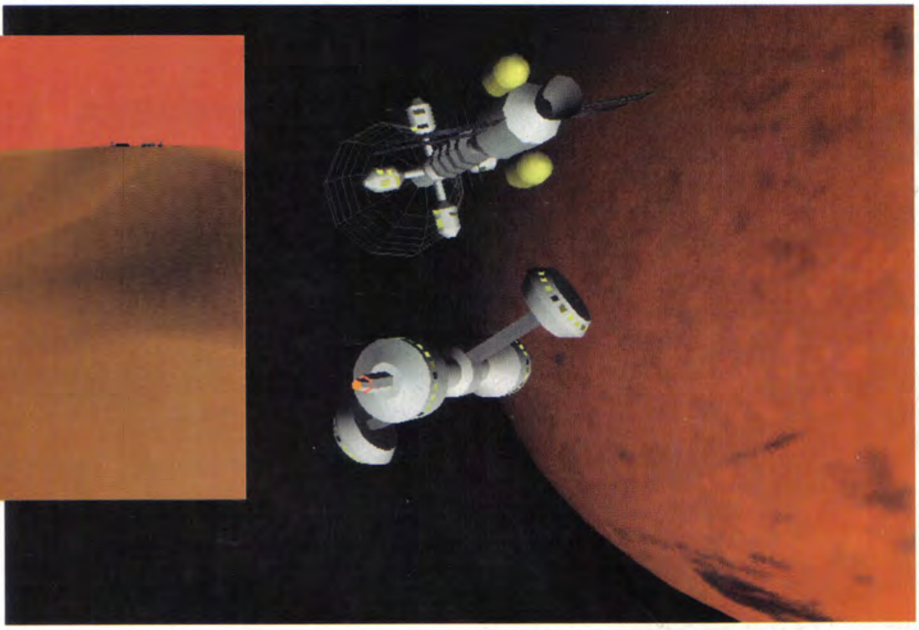
Σε εκείνη λοιπόν την εποχή, και κυριότερα με το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, αρχίζουν οι πρώτες σοβαρές μελέτες για την εξερεύνηση του διαστήματος. Ο άνθρωπος άρχιζε πλέον να ξεπερνάει τα όρια του πλανήτη του. Ετσι, φτάνουμε στο 1969, όταν όλοι στη Γη παρακολουθούν με κομμένη την ανάσα τα πρώτα βήματα του Neil Armstrong πάνω στη Σελήνη.





SPECIAL *review*





Ηταν η αρχή μιας νέας εποχής στη διαστημική έρευνα. Από τότε έως σήμερα, έχουν πραγματοποιηθεί σημαντικά άλματα και έχουμε φτάσει, εδώ και λίγα χρόνια, σε τέτοιο επίπεδο που μπορούμε να στέλνουμε διαστημικά λεωφορεία στο ηλιακό σύστημα και αυτά να επιστρέφουν ολόκληρα και να προσγειώνονται σαν κανονικά αεροπλάνα. Δεν βρίσκεται λοιπόν μακριά η εποχή, κατά την οποία θα μπορούμε να κάνουμε ταξίδια μέχρι τη Σελήνη, τον Αρη ή την Αφροδίτη, με την ίδια ευκολία με την οποία χρησιμοποιούμε σήμερα τα αεροπλάνα.

Αν, λοιπόν, όλα τα παραπάνω σας φαίνονται λίγο μαγικά και απόμακρα, έχετε την ευκαιρία να τα ζήσετε από κοντά, μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή σας και με τη βοήθεια του νέου προγράμματος της Microsoft, με τίτλο Space Simulator.

Οπως ήταν λοιπόν φυσικό και μετά την επιτυχία του Flight Simulator, έχοντας ταξιδέψει σε κάθε σημείο επάνω στη Γη, η συνέχεια θα ήταν να πάμε στο διάστημα. Αμεσα, όμως, τίθεται το ερώτημα σχετικά με το κατά πόσο θα μπορούσε το Team της Microsoft να απεικονίσει το διάστημα, στο επίπεδο ρεαλισμού και αυθεντικότητας στο οποίο βρισκόταν το Flight Simulator. Ωστόσο, όπως θα διαπιστώσετε οι ίδιοι, όχι μόνο κατάφεραν κάτι τέτοιο, αλλά σε πολλές περιπτώσεις ξεπέρασαν και τον ίδιο τους τον εαυτό, μια και παρουσίασαν μια πολύ ρεαλιστική άποψη του διαστήματος - χωρίς μάλιστα να μπορούν να έχουν και ιδία άποψη. Το Space Simulator στην πραγματικότητα δεν είναι ένα παιχνίδι, αλλά περισσότερο ένα εργαλείο, μέσω του οποίου μπορούμε να εξερευνήσουμε ελεύθερα το διάστημα. Ετσι, όσοι ασχολούνται με simulator, αλλά ταυτόχρονα θέλουν το παιχνίδι να έχει και κάποιο σκοπό, μάλλον θα απογοητευτούν από το Space Simulator. Και αυτό γιατί στο Space Simulator δεν υπάρχει, στην ουσία, ένας τελικός σκοπός. Αντίθετα, υπάρχει μια πλήρης ελευθερία κινήσεων, που σημαίνει ότι μπορούμε να ορίσουμε μόνοι μας τις διάφορες παραμέτρους "πτήσης", να αποφασίσουμε από πού θα ξεκινήσουμε και πού θα φτάσουμε, αλλά και το τι θα κάνουμε κατά τη διάρκεια του ταξιδιού.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

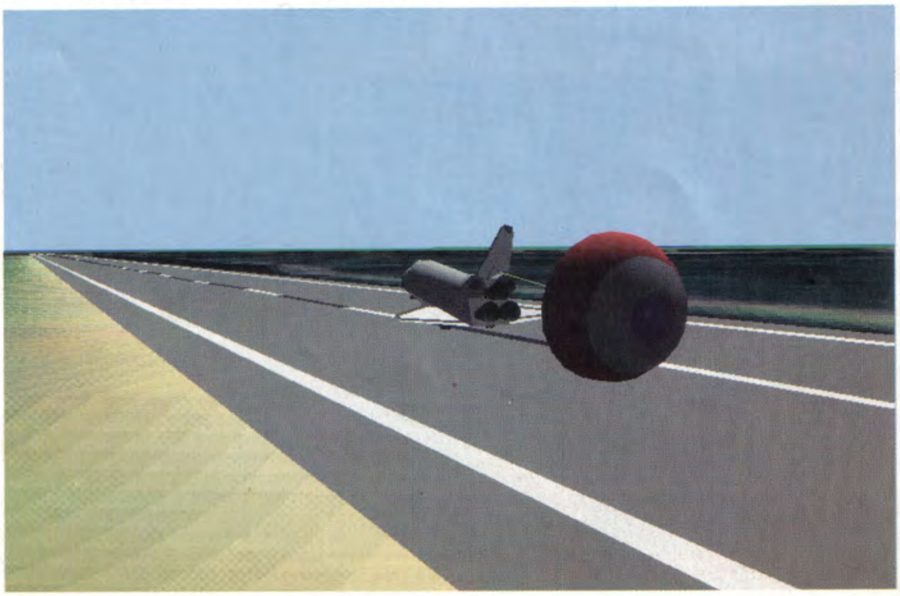

386 και άνω, συνιστάται Pentium.

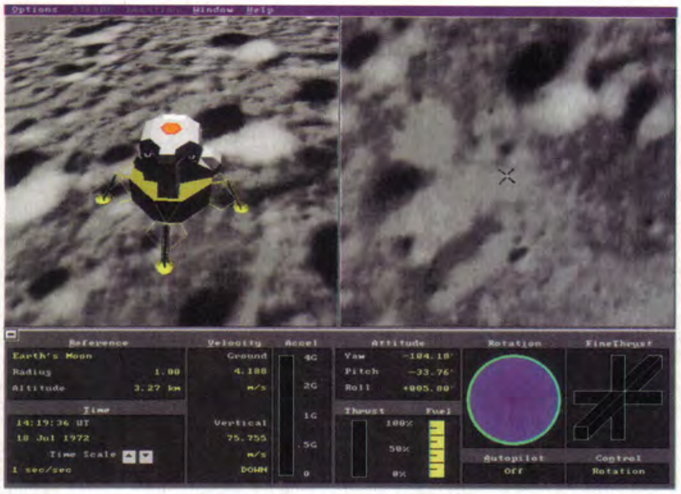

Τουλάχιστον 2 MB RAM.

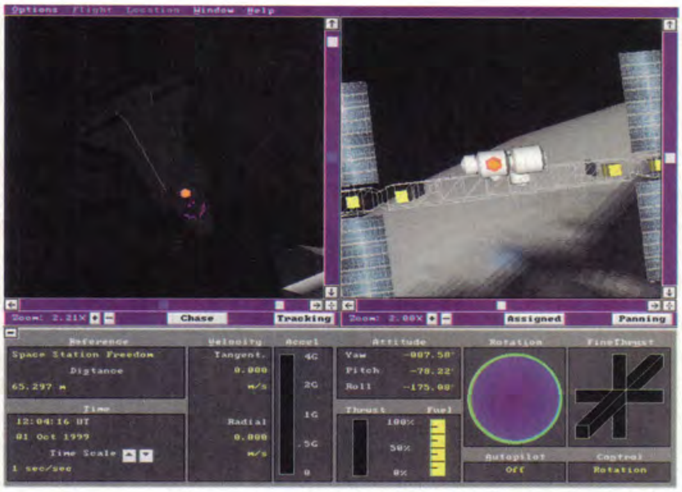

Καταλαμβάνει 9 MB στο σκληρό δίσκο.


VGA ή SVGA σε ανάλυση 640x480 ή 800x600 με 256 χρώματα.


Τρεις δισκέτες 1.44 MB. Το πακέτο μάς παραχώρησε το TeleClub.







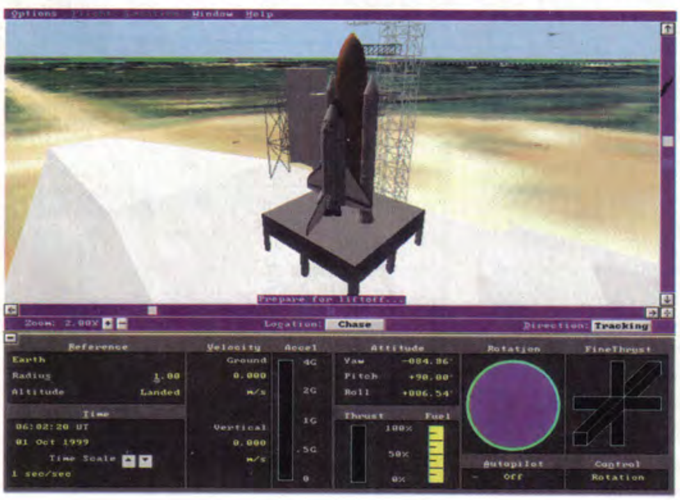
Ετσι, πολλές φορές μπορεί να έχουμε την αίσθηση ότι κάτι λείπει από το πρόγραμμα, παρά τα πολλά του feature. Τα προκαθορισμένα σενάρια που υπάρχουν, κατά τα πρότυπα του Flight Simulator, σίγουρα "χρυσώνουν το χάπι", μια και εκεί θα έχετε κάποια αντικείμενα ενασχόλησης - όμως και πάλι δεν είναι ικανά να αποδώσουν στο Space Simulator το χαρακτηρισμό διασκεδαστικό. Αν παρόμοια συναισθήματα είχαν και οι παίκτες του Frontier Elite 2 -παρ' ότι αυτό ήταν σίγουρα ένα παιχνίδι με πολλούς αντικειμενικούς σκοπούς-, στο Space Simulator δεν θα αλλάξει μεν τίποτα ως προς αυτό, αλλά θα τους παρέχεται άλλης μορφής ικανοποίηση. Το Space Simulator είναι πολύ πιο αληθοφανές ως προς την πραγματική λειτουργία των διαστημόπλοιων, σε σχέση με οτιδήποτε ανάλογο έχετε δει έως σήμερα.

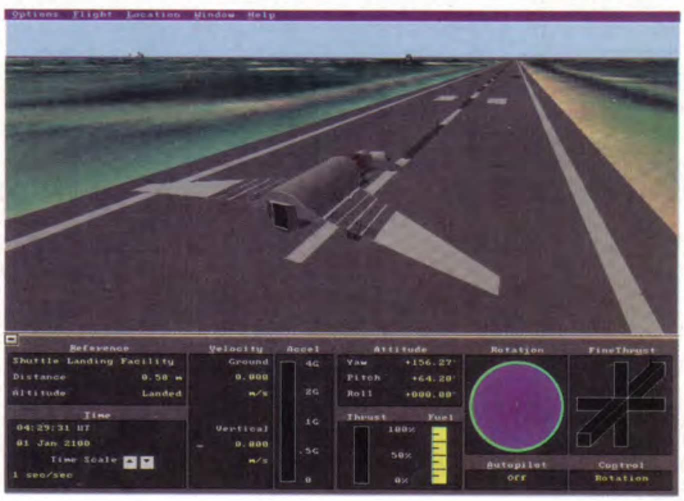
Η σημασία στη λεπτομέρεια την οποία έχει δώσει η Microsoft είναι εκπληκτική και όλα βρίσκονται στη σωστή θέση, τη σωστή στιγμή. Είτε βρίσκεστε σε τροχιά γύρω από τη Γη, είτε πετάτε έξω από τον Αρη, είτε προσγειώνετε το Space Shuttle, όλα φαίνονται τόσο αληθινά και πραγματικά, που νομίζετε ότι βρίσκεστε στην πραγματικότητα μέσα στο σκάφος και στο διάστημα, καθώς όλοι οι χειρισμοί είναι πολύ ρεαλιστικοί.

Αυτό φαίνεται ακόμα περισσότερο όταν αποφασίσετε να κάνετε ένα ταξίδι. Εάν, λοιπόν, παίξετε σε real time, θα διαπιστώσετε ότι, προκειμένου να κάνετε ένα ταξίδι από τη Γη στη Σελήνη, χρειάζεστε 4 μέρες πραγματικού χρόνου. Φυσικά δεν το συζητάμε να κάνετε ένα ταξίδι στο κέντρο του γαλαξία, γιατί τότε χρειάζεστε περί τα 450.000 χρόνια. Ομως σε αυτές τις περιπτώσεις τίθεται και πάλι το ερώτημα τι θα κάνετε στο μεσοδιάστημα του ταξιδιού.

Οι πραγματικοί αστροναύτες σε αυτό το χρονικό διάστημα κάνουν διάφορα πειράματα. Δυστυχώς η Microsoft δεν μπόρεσε να εξομοιώσει και αυτόν τον τομέα. Ετσι, στην πραγματικότητα, δεν έχετε κάτι ουσιαστικό να κάνετε ενδιάμεσα και απλώς αλλάζετε από τη μία εξωτερική όψη στην άλλη, απολαμβάνοντας τη θέα.

Ας δούμε όμως πιο αναλυτικά τα επιμέρους στοιχεία του προγράμματος. Ξεκινάμε μέσα σε ένα από τα πολλά διαστημόπλοια που υπάρχουν στο Space Simulator. Η οθόνη χωρίζεται σε δύο τμήματα: το επάνω μέρος είναι η μπροστινή εξωτερική όψη (όπως και σε ένα Flight Simulator), ενώ στο κάτω μέρος βρίσκεται ο πίνακας. Αυτό είναι ένα από τα λίγα σημεία, στα οποία η Microsoft έχει κάνει ορισμένες παραχωρήσεις στον τομέα του ρεαλισμού, χάριν του gameplay. Επειδή, λοιπόν, δεν θα ήταν καθόλου εύκολο να αναπαραστήσει η Microsoft τον πραγματικό πίνακα οργάνων (ο οποίος είναι τεράστιος) ενός διαστημοπλοίου, έχει σχεδιάσει η ίδια ένα cockpit, το οποίο περιέχει όλες τις απαραίτητες ενδείξεις και λειτουργίες, και είναι κοινό για όλα τα διαστημόπλοια, προκειμένου να









ΒΑΣΙΚΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ

+/-	αριθμητικού πληκτρολογίου Αύξηση/μείωση ώθησης
F1/F2	Αύξηση/μείωση πραγματικού χρόνου
Z	Autopilot
Shift U	Undock
Shift W	Βόλτα στο διάστημα
G	Ρόδες
W	Full screen view on/off
L	Labels on/off
S	Views
H	Head up display on/off
R - P	Record video - Play video
Print Screen	Φωτογραφία διαστήματος

διευκολύνεται ο παίκτης. Είναι ένας τομέας, ο οποίος σίγουρα θα απασχόλησε αρκετά το team της Microsoft, μια και αυτή τη φορά δεν έπρεπε απλώς να αποτυπώσουν κάτι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, αλλά να δημιουργήσουν οι ίδιοι από το μηδέν ένα cockpit διαστημικού σκάφους, το οποίο συγχρόνως να είναι κατανοητό στον παίκτη.

Και πράγματι, τα κατάφεραν αρκετά καλά. Ωστόσο, κανένας δεν μπορεί να ισχυριστεί ότι ο χειρισμός του διαστημοπλοίου είναι απλός. Ακόμα και αν έχετε χιλιάδες ώρες στο ενεργητικό σας στα διάφορα Flight Simulators, δεν αρκούν για να διεκδικήσετε τον τίτλο του έμπειρου χειριστή ενός διαστημοπλοίου. Οπως γνωρίζετε, οι φυσικοί νόμοι που υπάρχουν στη Γη δεν ισχύουν με τον ίδιο τρόπο στο διάστημα, ενώ η αντίληψη του χώρου είναι τελείως διαφορετική. Ετσι θα πρέπει να εξασκηθείτε πολλές ώρες με το Space Simulator, ώστε να μπορείτε να χειρίζεστε τα διάφορα σκάφη με ευκολία. Αυτό είναι κάτι που έχει μεγάλη σημασία και θα εξηγήσω το λόγο. Ενώ βρισκόμαστε στη μέση ενός σεναρίου, κάποια στιγμή ετοιμάζουν τη σύνδεσή μας με ένα docuning bay, του οποίου η τροχιά και η ταχύτητα είναι συγκεκριμένες. Απομένει, λοιπόν, σε εμάς να ορίσουμε την κατάλληλη πορεία, ώστε η σύνδεση να γίνει επιτυχής. Αρκεί όμως ένας μικρός χειρισμός, λίγο περισσότερη ώθηση, για να βρεθείτε ξαφνικά εκατοντάδες μέτρα μακριά από το σημείο συνάντησης, ενώ, δυστυχώς, δεν έχετε δεύτερη ευκαιρία. Τότε οι κραυγές θυμού και απογοήτευσης θα είναι άνευ ουσίας, μια και στο διάστημα κανένας δεν μπορεί να ακούσει τη φωνή σας. Οπως, λοιπόν, αντιλαμβάνεστε, το Space Simulator δεν είναι ένα "παιχνίδι" με το οποίο θα μπορούσε να ασχοληθεί οποιοσδήποτε αρχάριος gamer, ενώ ακόμα και ο έμπειρος θα χρειαστεί τις διπλάσιες ώρες από αυτές του Flight Simulator, προκειμένου να εξοικειωθεί με το "παιχνίδι".

Αν όμως απογοητευτήκατε από το βαθμό δυσκολίας που έχει το Space Simulator, ήρθε η ώρα να περάσουμε στα πιο ευχάριστα. Και ξεκινάμε από τα γραφικά, τα οποία αποτελούν ένα από τα μεγάλα ατού του παιχνιδιού. Καταρχήν θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι "τρέχει" σε τρεις διαφορετικές αναλύσεις: 320x200 για απλή VGA ή 640x480 και 800x600 για Super VGA, κατά προτίμηση με επιταχυντή.

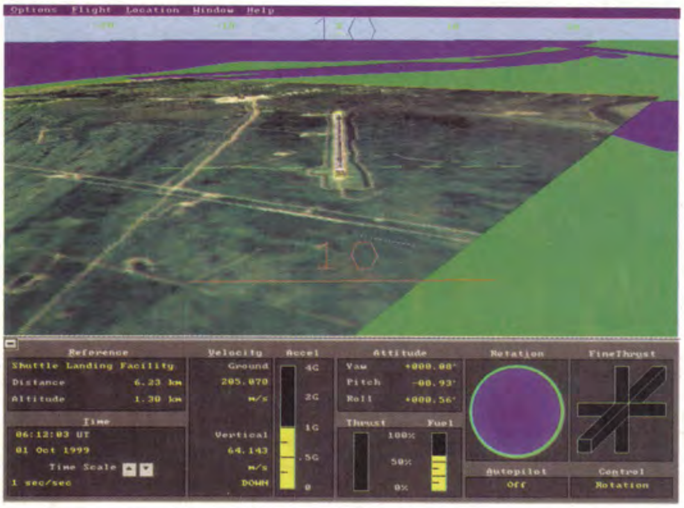
Νομίζω ότι και μόνο αυτό το στοιχείο αρκεί, για να αντιληφθείτε την ποιότητα των γραφικών του Space Simulator. Ειδικά σε ανάλυση 800x600, τα πάντα είναι πολύ ρεαλιστικά, ενώ θα πρέπει να αναφέρουμε στο σημείο αυτό ότι το Space Simulator είναι πρωτοπόρο σε αυτόν τον τομέα, μια και είναι το πρώτο που δουλεύει σε τόσο υψηλή ανάλυση. Οσοι λοιπόν μπορέσετε να "τρέξετε" το Space Simulator σε ανάλυση 800x600, θα ζήσετε πράγματι μοναδικές στιγμές, καθώς οι εικόνες τις οποίες θα βλέπετε θα είναι πέραν του αληθινού. Αναμφισβήτητα, είναι τα καλύτερα γραφικά που έχετε δει σε οποιοδήποτε παιχνίδι σχετίζεται με το διάστημα, ενώ σε πολλές περιπτώσεις μπορούμε να πούμε ότι συναγωνίζεται και γραφικά παιχνιδιών ανεξαρτήτου κατηγορίας. Οπως είναι φυσικό όμως, υπάρχει και ένα τίμημα για όλα αυτά τα εκπληκτικά γραφικά, και αυτό δεν εί-

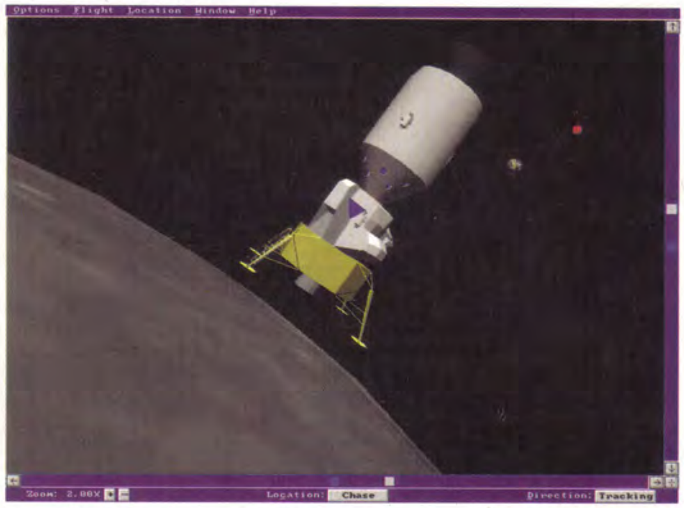
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ο όρος εξομοίωση είναι πολύ "λίγος" για να δείξει την προσέγγιση την οποία έχει κάνει το Space Simulator στον όρο "διαστημικά ταξίδια".

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	80
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	90

90%





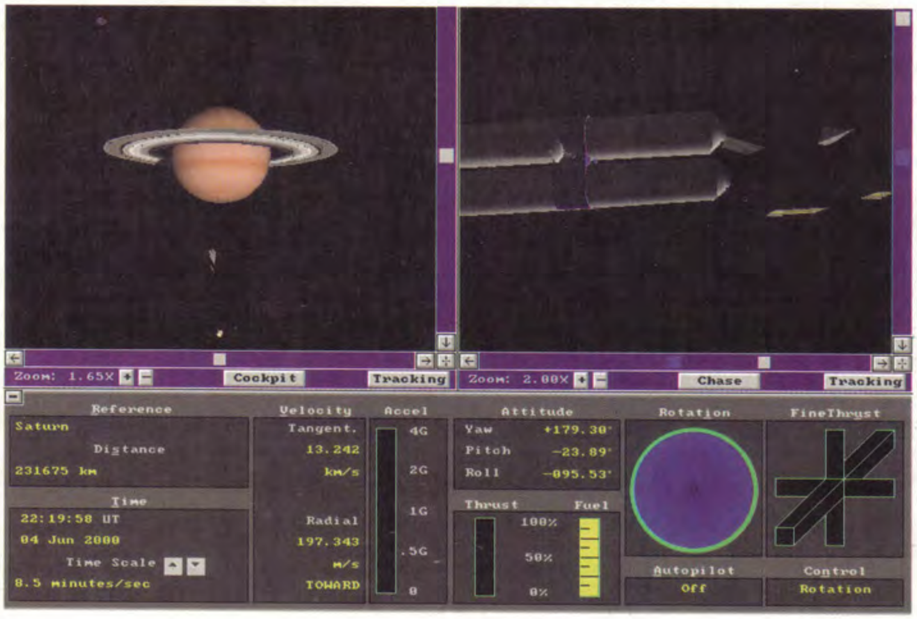
ναι τίποτα άλλο από την ταχύτητα. Μπορεί το Space Simulator να εκτελείται και σε 386 υπολογιστές, ωστόσο, εάν δεν διαθέτετε 486/66, μάλλον θα απογοητευθείτε από την αργή ταχύτητα κίνησης των αντικειμένων στο Space Simulator. Μάλιστα το "παιχνίδι" είναι τόσο "βαρύ", ώστε, ακόμα και σε έναν Pentium /66, παρατηρήθηκαν σημεία όπου η γρήγορη κίνηση ήταν κάτι δύσκολο. Ενα πρόγραμμα - Benchmark, το οποίο δείχνει κατά πόσο αξίζει τα λεφτά του ή όχι ο Pentium επεξεργαστής που μόλις αποκτήσατε.

Επανερχόμαστε όμως στα θετικά στοιχεία του "παιχνιδιού" και συγκεκριμένα στον ήχο. Φυσικά δεν νομίζω να πιστεύατε ότι θα υπήρχαν ηχητικά εφέ σε παιχνίδι διαστήματος τόσο ρεαλιστικά όσο στο Space Simulator, για τον απλούστατο λόγο ότι ο μόνος ήχος που ακούς στο διάστημα είναι ο χτύπος της καρδιάς σου. Ωστόσο, η Microsoft φρόντισε να εφοδιάσει το Space Simulator με μερικές δεκάδες tunes, τα οποία μπορούμε να ακούμε κατά τη διάρκεια του "παιχνιδιού". Δεν πρόκειται όμως για απλούς μουσικούς σκοπούς, αλλά για κομμάτια κλασικής μουσικής, όπως η πέμπτη συμφωνία του Μπετόβεν, οι γάμοι του Φιγκαρό, του Μότσαρτ, βαλς από τον Μπραμς και πολλά άλλα. Ετσι, η όλη ατμόσφαιρα στο παιχνίδι θυμίζει και λίγο από Οδύσσεια διαστήματος 2001 (άλλωστε ο περιστροφικός διαστημικός σταθμός στην τροχιά της Γης είναι σχεδόν ίδιος με αυτόν της ταινίας).

Τρία είναι ακόμα τα στοιχεία που μας κάνουν ιδιαίτερη εντύπωση στο Space Simulator. Πρώτον η μεγάλη ποικιλία των διαστημοπλοίων, από τα οποία μπορούμε να επιλέξουμε. Υπάρχουν περισσότερα από 10 διαφορετικά σκάφη, καθένα με τα δικά του ιδιόμορφα χαρακτηριστικά. Το αποκορύφωμα, δε, είναι ότι μπορούμε να πάρουμε την ειδική διαστημική στολή με προωθητήρες και να κάνουμε μια βόλτα στο διάστημα. Το δεύτερο θετικό στοιχείο είναι και πάλι τα γραφικά. Αυτή τη φορά όμως αναφερόμαστε στα photo-realistic γραφικά, τα οποία υπάρχουν στην επιφάνεια της Γης, όπως ακριβώς και στο Flight Simulator. (Αρκεί να δείτε μια απογείωση από το Ακρωτήριο Κέννεντυ για να καταλάβετε τι εννοώ.)

Τέλος, το τρίτο στοιχείο δεν αφορά στο ίδιο το πρόγραμμα, αλλά στο manual που το συνοδεύει. Οντως, τα πράγματα θα ήταν ακόμα πιο δύσκολα, εάν δεν υπήρχε το ανάλογο καλογραμμένο manual. Ευτυχώς, και αυτή τη φορά, η Microsoft παραδίδει μαθήματα για το πώς θα πρέπει να είναι τα manuals όχι μόνο των επαγγελματικών προγραμμάτων, αλλά και των παιχνιδιών. Το Space Simulator είναι ένα διφορούμενο πρόγραμμα, καταρχήν γιατί δεν πρέπει να το κατατάξεις ούτε στα παιχνίδια ούτε στα εκπαιδευτικά προγράμματα. Κατά τη γνώμη μας, βρίσκεται κάπου ενδιάμεσα. Επίσης, τις πρώτες ώρες που ασχολείσαι μαζί του δεν ξέρεις αν τελικά σου αρέσει ή όχι.

Και αυτό γιατί σίγουρα είναι βαρετό σε πολλά σημεία, αλλά, από την άλλη, δεν παύει να είναι ό,τι πιο αληθινό έχουμε δει έως σήμερα. Προσωπικά -και θέτοντας τον τομέα εξομοίωσης υπεράνω του τομέα gameplay- το θεωρώ το καλύτερο και με διαφορά στο είδος του, και σίγουρα αποτελεί ένα παιχνίδι-ορόσημο για όσα θα δούμε στο μέλλον, ανεξαρτήτου κατηγορίας. ■



STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Theme Park

Simulation διασκέδασης

Η Bullfrog έχει παρουσιάσει τα τελευταία χρόνια μεγάλες επιτυχίες στα PC computer games. Χωρίς να έχει διαθέσει στην αγορά πάρα πολλούς τίτλους, είναι ωστόσο θα λέγαμε λίγοι και καλοί. Ειδικεύεται κυρίως στα god simulations ή στα παρεμφερή με αυτά είδη. Οι μεγάλες επιτυχίες ήταν τα Populous και PowerMonger, ενώ πιο πρόσφατα το Syndicate και τώρα το Theme Park. Αναφέρουμε το Theme Park μεταξύ των ήδη επιτυχημένων τίτλων της εταιρίας διότι η επιτυχία είναι σίγουρη για το νέο παιχνίδι της. Οντως διαφοροποιημένο από οποιοδήποτε god simulation έχετε δει μέχρι σήμερα, στο Theme Park θα πρέπει να χτίσετε και να θέσετε σε λειτουργία ένα πάρκο ή, αλλιώς, Luna Park. Κάτι δηλαδή σαν ένα μικρό SimCity. Ωστόσο, όπως θα διαπιστώσετε, το Theme Park έχει αρκετό βάθος στο gameplay, πολλές φορές μεγαλύτερο και από αυτό του SimCity 2000 της Maxis. Θα μπορούσαμε να το χαρακτηρίσουμε ως SimCity 2000 έξω από την πόλη.

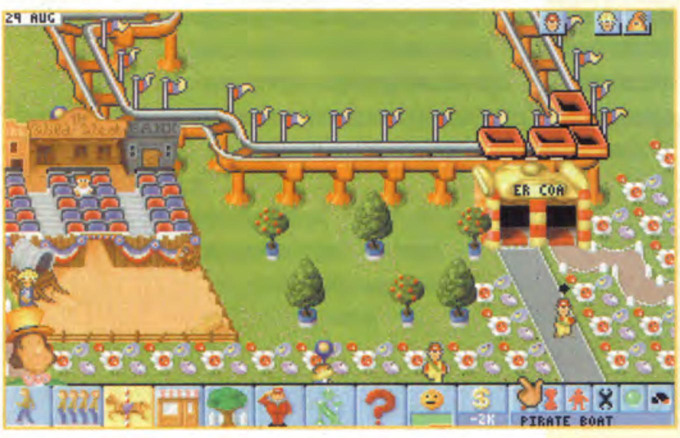
Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά, εξετάζοντας βήμα προς βήμα το παιχνίδι.

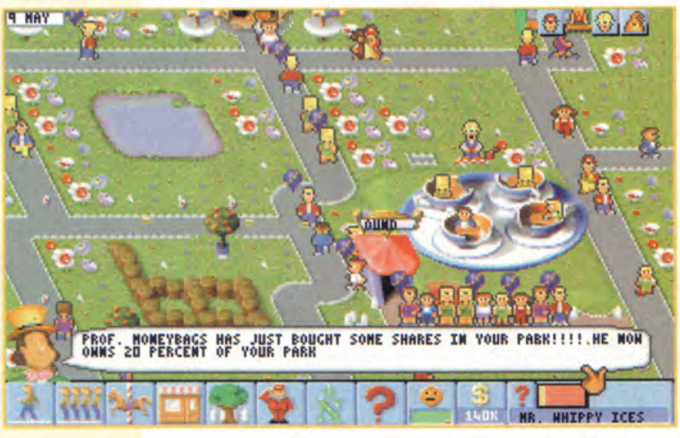
Σχεδιάστε και αναπτύξτε το δικό σας πάρκο, το οποίο θα εξοπλίσετε με καταστήματα και διαδρομές διασκέδασης, ενώ ταυτόχρονα θα πρέπει να ικανοποιείτε τις επιθυμίες των νεαρών επισκεπτών σας.

• του Αργύρη Γιαγιά

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Theme Park είναι ένα από τα λίγα παιχνίδια για τα οποία κυκλοφορούν ταυτόχρονα εκδόσεις τόσο σε δισκέτες όσο και σε CD-ROM. Οσοι προμηθευτούν την έκδοση σε CD-ROM, θα έχουν πολλά extra animations, καθώς και καλύτερους και περισσότερους ήχους. Ενα δείγμα της ποιότητας αυτών των animations έχουν την ευκαιρία να παρακολουθήσουν οι κάτοχοι και των δύο versions στην εισαγωγή του παιχνιδιού. Μία οικογένεια με ένα μικρό γιο και ένα σκύλο παρακολουθούν βαριεστημένα τηλεόραση, ώσπου ένας περίεργος τύπος με ημίψηλο καπέλο ξεπηδάει μέσα από την τηλεόραση και εμφανίζεται στο δωμάτιο. Υπόσχεται ότι θα μας μεταφέρει σε έναν τόπο χαράς και με ένα μαγικό τρόπο μεταφέρει την οικογένεια και εμάς. Για τους μη παρατηρητικούς, ο καναπές στον οποίο κάθεται το ζευγάρι έχει το σήμα της Midland Bank, η οποία είναι και ο σπόνσορας του παιχνιδιού. Εν συνεχεία θα βρεθούμε μέσα στο πάρκο, όπου θα δούμε και πάλι ως διά μαγείας να στήνονται πολλά καταστήματα και διαδρομές διασκέδασης όπως αναψυκτήριο, τρενάκια, αεροπλανάκια και πολλά α-





STRATEGY REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

κόμα. Η οικογένεια θα βρεθεί μέσα στα περισσότερα από αυτά και θα νιώσει τη χαρά που προσφέρει σε μικρούς και μεγάλους ένα τέτοιο πάρκο. Σίγουρα, όμως, ευχαρίστηση θα νιώσετε και εσείς παίζοντας το παιχνίδι, το οποίο αρχίζει σε αυτό το σημείο.

PC GAMES ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ

Εταιρία
Bullfrog
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

ΠΡΩΤΑ ΒΗΜΑΤΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, το πρώτο που θα σας ζητηθεί είναι ένα nickname. Εδώ θα πρέπει να είστε ιδιαίτερα προσεκτικοί διότι αυτό το όνομα λειτουργεί ως κωδικός, ο οποίος εξειδικεύει το παιχνίδι κάθε παίκτη. Ετσι, εάν στο μέλλον θέλετε να συνεχίσετε το παιχνίδι από κάποιο save game, θα πρέπει στην αρχή να δώσετε το ίδιο nickname. Στο καθένα μπορείτε να έχετε μέχρι 10 save games, ενώ μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσα nicknames επιθυμείτε. Με αυτόν τον τρόπο, τα save games του ενός παίκτη δεν μπερδεύονται με αυτά του άλλου, εάν παίζουν στον ίδιο υπολογιστή. Πρόκειται για μία αρκετά έξυπνη ιδέα.

Κατόπιν θα πρέπει να ορίσετε κάποιες σημαντικές λεπτομέρειες που αφορούν στο παιχνίδι. Εκτός από το όνομα, την ηλικία, το φύλο και το όνομα του πάρκου, που δεν παίζουν σημαντικό ρόλο, υπάρχουν και άλλες πιο σημαντικές επιλογές. Πρέπει δηλαδή να ορίσετε το βαθμό δυσκολίας των επισκεπτών (happy, average, fussy), το γενικό επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού, τον αριθμό των αντίπαλων πάρκων στον κόσμο, τα οποία σας ανταγωνίζονται (none, 4, 10, all) και τέλος το βαθμό δυσκολίας τους. Επίσης, μπορείτε να δηλώσετε ότι είναι η πρώτη φορά που παίζετε το παιχνίδι, έτσι ώστε να έχετε βοήθεια από τον on-line advisor του παιχνιδιού.



Τελευταία αφήσαμε την επιλογή sim level, διότι απαιτεί εκτενή ανάλυση. Υπάρχουν τρία διαφορετικά options: Sandbox, Sim και Full. Στο πρώτο επιβλέπετε την κατασκευή και τη λειτουργία του πάρκου, χωρίς όμως να πρέπει να ασχολείστε με τα λογιστικά και οικονομικά θέματα. Στο δεύτερο, εκτός από τα προηγούμενα, θα πρέπει να ρυθμίζετε και το ποσό των χρημάτων που θα ξοδεύετε στην έρευνα για την ανεύρεση νέων καλύτερων καταστημάτων για το πάρκο, ενώ επίσης θα πρέπει να διαπραγματεύεστε με το προσωπικό και τους προμηθευτές τροφίμων την αύξηση των μισθών και των τιμολογίων αγορών αντίστοιχα. Τέλος, το Full επίπεδο περιλαμβάνει όλα τα προηγούμενα, συν το ότι θα πρέπει να παρακολουθείτε το χρηματιστήριο και την πορεία των μετοχών του πάρκου σας, καθώς και των άλλων, ενώ μπορείτε να κάνετε αγοραπωλησίες μετοχών και τίτλων ιδιοκτησίας πάρκων.



Οπως διαπιστώνετε, το Theme Park μπορεί να γίνει από απλό διασκεδαστικό παιχνίδι μέχρι πολύ δύσκολο strategy, ανάλογα με τις ικανότητες κάθε παίκτη. Κατόπιν όλων των ανωτέρω επιλογών, θα πρέπει να διαλέξετε σε ποιο μέρος του κόσμου θα χτίσετε το πάρκο σας. Την πρώτη φορά και έχοντας 200.000 στην καλύτερη περίπτωση (Easy επίπεδο) η μόνη δυνατή επιλογή είναι η Μεγάλη Βρετανία, όπου δεν χρειάζεται να πληρώσετε για να πάρετε το χώρο καθώς σας δίνεται σαν ένα είδος αντιπαροχής. Οταν προχωρήσετε αρκετά το παιχνίδι, θα δείτε ότι έχετε τη δυνατότητα ή να αγοράσετε τον υπάρχοντα χώρο ή να πωλήσετε το πάρκο σας έναντι ενός σεβαστού ποσού και να μεταφερθείτε σε μια πιο επικερδή περιοχή.

Αν και το οικονομικό είναι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία του Theme Park, ωστόσο ο κόσμος που το επισκέπτεται δεν ενδιαφέρεται γι' αυτό. Ετσι, οι έξι κατηγορίες, στις οποίες κρίνεστε έναντι του ανταγωνισμού στο τέλος κάθε έτους, είναι οι εξής: ο πλουσιότερος ιδιοκτήτης πάρκου, το πιο συναρπαστικό πάρκο, τα περισσότερα θεάματα, η ικανοποίηση των επισκεπτών, το μεγαλύτερο πάρκο και γενικά το πιο ευχάρι-









στο πάρκο. Σκοπός σας είναι να πρωτεύσετε σε όλες αυτές τις κατηγορίες, γεγονός το οποίο θα σημαίνει ότι είστε και στο καλύτερο πάρκο στον κόσμο. Μόνον έτσι θα μπορέσετε να ολοκληρώσετε το παιχνίδι. Πιστέψτε με, όμως, η πρωτιά ταυτόχρονα σε όλες αυτές τις κατηγορίες είναι πολύ δύσκολη υπόθεση στο Theme Park.

ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΤΕΛΕΙΟ ΠΑΡΚΟ

Το πρώτο που θα πρέπει να κάνετε, αρχίζοντας το παιχνίδι, είναι να στήσετε τα πρώτα καταστήματα, τα πρώτα θεάματα και shows και, φυσικά, τη διαδρομή που θα ενώνει όλα αυτά. Αυτό διότι σε λίγα λεπτά θα καταφθάσουν με το λεωφορείο οι πρώτοι νεαροί επισκέπτες και θα απογοητευτούν, εάν δεν έχει ξεκινήσει η λειτουργία του πάρκου. Οπως θα έχετε παρατηρήσει όσοι το έχετε επισκεφθεί, περιέχει πολλά καταστήματα και θεάματα, σωστά τοποθετημένα στο χώρο. Το ίδιο ακριβώς θα πρέπει να κάνετε και εσείς στο Theme Park. Θα πρέπει να φτιάξετε μία σωστή διαδρομή, η οποία θα δίνει εύκολη και άμεση πρόσβαση στα πρώτα καταστήματα που θα στήσετε, προνοώντας όμως έτσι ώστε στο μέλλον, όταν θα

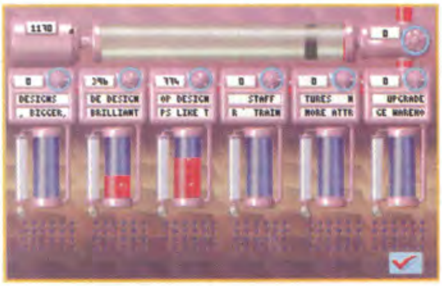
ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πιο διασκεδαστικό strategy που έχετε παίξει μέχρι σήμερα.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	96
ΑΝΤΟΧΗ	94
GAMEPLAY	94

95%

έχετε πολύ περισσότερες επιλογές καταστημάτων στη διάθεσή σας, να έχετε τον απαιτούμενο χώρο. Κάθε show διασκέδασης έχει τις δικές του ιδιότητες και ιδιομορφίες, όλα όμως έχουν μία κεντρική είσοδο και έξοδο. Αυτές μπορείτε να τις τοποθετήσετε σε κάποιο σημείο γύρω από το show, όχι όμως τυχαία. Ετσι, η είσοδος θα πρέπει να βρίσκεται σε ένα κατά



το δυνατόν ευκολοπρόσιτο σημείο. Επίσης, επειδή η χωρητικότητα κάθε show είναι περιορισμένη και το πλήθος πολύ, θα πρέπει πριν από κάθε είσοδο να δημιουργήσετε ειδικά μονοπάτια, όπου ο κόσμος θα μπορεί να περιμένει σε ουρά. Η έξοδος θα πρέπει να βρίσκεται σε τέτοιο σημείο, ώστε να επικοινωνεί άμεσα με το βασικό διάδρομο του πάρκου γιατί αλλιώς οι μικροί επισκέπτες θα χάνουν τον προσανατολισμό τους και θα κινούνται άσκοπα μέσα σε αυτό. Η μεγάλη αναμονή όμως στις διάφορες ουρές θα εκνευρίσει τους περισσότερους και εσείς θα πρέπει να κάνετε κάτι γι' αυτό. Ετσι προσλαμβάνετε ειδικά άτομα-διασκεδαστές, ντυμένους με κωμικά κοστούμια, οι οποίοι αναλαμβάνουν τη διασκέδαση των πελατών. Οταν τους αντικρίζουν οι μικροί φίλοι, τους προκαλούνται διάφορα αισθήματα όπως πείνας, δίψας κ.λπ. Ετσι, εάν υπάρχει εκεί κοντά fast food ή αναψυκτήριο, οι δουλειές τους θα πηγαίνουν πολύ καλά. Οι ίδιοι υπάλληλοι, επίσης, σε περίπτωση βροχής προσφέρουν ομπρέλες στους πελάτες, αποθαρρύνοντάς τους έτσι από το να εγκαταλείψουν το πάρκο. Εκτός όμως από τους διασκεδαστές, υπάρχουν οι καθαριστές, οι τεχνικοί και οι υπεύθυνοι ασφαλείας. Οι πρώτοι φροντίζουν για την καθαριότητα των δρόμων, το κούρεμα του γκαζόν και τον καθαρισμό των τουαλετών. Οι τεχνικοί είναι επίσης απαραίτητοι για την επισκευή των χαλασμένων μηχανημάτων στα διάφορα shows, διότι σε αντίθετη περίπτωση αυτά θα εκραγούν και θα εκτοξεύουν τους πελάτες τους στο διάστημα. Τέλος, οι υπεύθυνοι ασφαλείας φροντίζουν για την τάξη στο πάρκο, αλλά αποτρέπουν και διάφορες συμμορίες να εισέλθουν σε αυτό και να προκαλέσουν αναστάτωση. Εκτός όμως από τα παραπάνω, θα χρειαστείτε και διάφορα καλλωπιστικά στοιχεία για να ομορφύνετε το πάρκο. Γι' αυτόν το λόγο υπάρχουν διάφορα είδη δέντρων, φράκτες και λιμνούλες, τα οποία μπορείτε να τοπο-



θετήσετε σε διάφορα σημεία μέσα στο πάρκο, έτσι ώστε να προδιαθέσετε ευχάριστα τους πελάτες σας. Μην ξεχνάτε ότι συνεχώς κρίνεστε για το επίπεδο χαράς, διασκέδασης και ευτυχίας που προσφέρετε.

Φυσικά, για να γίνουν όλα αυτά χρειάζονται χρήματα. Ετσι, θα πρέπει να επιβλέπετε συνεχώς τις τιμές των προϊόντων πώλησης κάθε καταστήματος αλλά και του εισιτηρίου της κεντρικής εισόδου. Επιπλέον, θα πρέπει να αποκομίζετε αρκετό κέρδος, ώστε να κάνετε απόσβεση κάθε καινούριας επένδυσης που πραγματοποιείτε. Παράλληλα, όμως, πρέπει να φροντίζετε ώστε να μην αισχροκερδείτε εις βάρος των μικρών φίλων, διότι είναι αρκετά έξυπνοι και θα αποφεύγουν να ψωνίζουν

σε τέτοια περίπτωση. Πώς γίνονται όμως όλα αυτά αντιληπτά από τον παίκτη;

Η ΖΩΗ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΠΑΡΚΟ

Το βασικό στοιχείο που διαφοροποιεί το Theme Park από αρκετά άλλα παιχνίδια του είδους είναι ότι η δράση και η κίνηση μέσα στο παιχνίδι είναι συνεχείς. Αυτό σημαίνει ότι παρακολουθούμε διαρκώς ό,τι συμβαίνει μέσα στο πάρκο σχεδόν σε real-time ρυθμούς. Η ευχαρίστηση ή η δυσαρέσκεια των πελατών διαπιστώνονται αμέσως, καθώς σε ειδικά σύμβολα που υπάρχουν πάνω από το κεφάλι τους φαίνονται οι επιθυμίες και τα συναισθήματά τους. Ετσι θα καταλάβετε αμέσως εάν πεινούν (συχνό φαινόμενο), διψούν ή θέλουν παγωτό. Επίσης εάν πιστεύουν ότι βγάζετε μεγάλο κέρδος από κάποιο προϊόν ή η τιμή του είναι γενικώς ακριβή. Τέλος, εκεί θα δείτε και τα συναισθήματα ικανοποίησης όπως "επισκέφτηκα όλα τα shows", "περνάω πολύ καλά" κ.λπ. Εκτός όμως από αυτά κάνουν και διάφορες αστείες γκριμάτσες που υποδηλώνουν νύστα, ανία, ικανοποίηση, ανυπομονησία και άλλα. Ολα αυτά συνθέτουν μία εικόνα πολύ ζωντανή, μια και νομίζετε ότι παρακολουθείτε ένα πραγματικό πάρκο. Για να ικανοποιήσετε λοιπόν τις αυξημένες απαιτήσεις των πελατών μπορείτε να κάνετε πολλά. Το πιο βασικό είναι να έχετε στο σημείο όπου θέλετε αυτό που ζητάνε (φαΐ, αναψυκτικά, δώρα, show). Επειδή όμως κάποια στιγμή τα βαριούνται και αυτά, θα πρέπει να τα βελτιώνετε ή να χτίζετε νέα πιο σύγχρονα.

Επανερχόμαστε λοιπόν στον οικονομικό τομέα, καθώς θα πρέπει να επενδύσετε κεφάλαια για την ανεύρεση νέων shows, καταστημάτων αλλά και τη βελτίωσή τους. Φυσικά, όσο πιο πολλά χρήματα επενδύετε, τόσο πιο γρήγορα αποτελέσματα θα έχετε. Ομως, οι οικονομικοί πονοκέφαλοι δεν τελειώνουν εδώ, ιδίως σε Full επίπεδο παιχνιδιού. Κατά διαστήματα το προσωπικό θα ζητάει αύξηση και θα πρέπει να συμφωνήσετε σε κάποιο ποσοστό, αλλιώς θα απεργήσει. Με την ίδια λογική επίσης και οι προμηθευτές τροφίμων θέλουν αυξήσεις τιμολογίων, αλλιώς διακόπτουν την παροχή. Αν σε όλα τα ανωτέρω προσθέσουμε και τους πολύπλοκους χειρισμούς που απαιτεί το χρηματιστήριο, διαπιστώνουμε ότι το παιχνίδι αποδεικνύεται στην πορεία πολύ δύσκολο, μολονότι στην αρχή φαίνεται απλό και διασκεδαστικό.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως προαναφέραμε, το Theme Park και ειδικότερα στο Full mode δεν είναι εύκολο παιχνίδι. Ωστόσο, σε κάποιο πιο εύκολο επίπεδο είναι διασκεδαστικό για τον παίκτη, αφού έχει την ευκαιρία να απολαύσει πολύ καλά γραφικά με ζωντανά χρώματα, καλοσχεδιασμένα animations, άριστα ηχητικά εφέ και μουσική υπόκρουση. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε ότι κάθε show έχει το δικό του tune, που ακούγεται εάν πάμε πάνω σε αυτό και το οποίο χαλάει καθώς χαλάνε και τα μηχανήματα του show. Θα ακούσετε επίσης πολλές κραυγές ενθουσιασμού ή λύπης από τους μικρούς πελάτες, με αποκορύφωμα τη φάση εκείνη κατά την οποία ένας μικρός "βγάζει" το χάμπουργκερ που μόλις είχε φάει έπειτα από μία διαδρομή στο τρενάκι. Καταλήγοντας, μπορούμε να πούμε ότι πρόκειται για ένα θαυμάσιο παιχνίδι -κατατάσσεται μάλιστα μεταξύ των πρώτων 5 για το 1994- το οποίο θα χαρίσει σίγουρα ατέλειωτες ώρες διασκέδασης, γέλιου και χαράς στα μικρά αλλά κυρίως στα "μεγάλα" παιδιά. Επιβάλλεται να υπάρχει στη συλλογή όλων των gamers.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το TeleClub.

■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


386 και άνω.


4 MB RAM.


Το παιχνίδι τρέχει από το CD.


Υποστηρίζει γραφικά VGA με ανάλυση 320x200.


Το παιχνίδι έρχεται σε 1 CD και μας το παραχώρησε το TeleClub.







ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS





Οι Soulshard εξοντώνονται κάνοντας κλικ τα σκόρπια γυαλιά στον πολυέλαιο!!!



Αιχμάλωτος στην πυραμίδα. Οποιος βρει πώς τον θεραπεύεις, να μου γράψει.

Μόλις έφτασε στο περιοδικό η δημοσιογραφική έκδοση του DARK SUN 2: WAKE OF THE RAVAGER, το "φόρτωσα" αμέσως στον υπολογιστή. Και δεν εννοώ να ξεκολλήσω από αυτό. Λες και κάνει στο χρήστη-παίκτη cast το CURSE PERSON spell!!! Το σενάριο αλλά και η κατανομή της δράσης είναι κάτι παραπάνω από μαγευτικά.

• **του Ανδρέα Τσουρινάκη**

Το DARK SUN 2 είναι ένα ξεχωριστό adventure και μη βιαστείτε να κρίνετε υπερβολικό αυτό το χαρακτηρισμό. Βασισμένο στη δεύτερη έκδοση των κανόνων για τα επιτραπέζια RPGs της περιβόητης TSR, δημιουργεί μια νέα γενιά παιχνιδιών. Είναι προφανές ότι η SSI, μετά την αποχώρηση της Westwood Studios η οποία κατασκεύασε τα EYE OF THE BEHOLDER (1 και 2), έπρεπε να βρει κάτι να τα αντικαταστήσει. Το EYE OF THE BEHOLDER 3, το οποίο δημιούργησε η ίδια, αν και πολύ καλό στον τομέα του gameplay (ίσως και εξαιρετικό), υστερούσε στα χαρακτηριστικά σε σύγκριση με αυτά που πρόσφερε ο ανταγωνισμός, δηλαδή automaps κ.λπ. Το DARK SUN 1 είχε πάρα πολλές αδυναμίες τόσο στο χειρισμό όσο και στον τομέα του σεναρίου - δράσης. Η SSI δέχτηκε τις κριτικές του ειδικού Τύπου και τουλάχιστον σε αυτόν τον τομέα παρουσίασε ένα "διαμάντι". Διαθέτει ίσως το πιο πλήρες σενάριο-δράση που έχω δει σε RPG. Ο

ROLE PLAYING GAME

REVIEW

ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS



Η κόρη του Σουλτάνου που πρέπει να ελευθερώσεις.

Εταιρία
SSI/Dreamforge
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί
Τύπος
Τριαδιάστατο RPG 4 χαρακτήρων
Επίπεδο Δυσκολίας
Μέσο/Ανώτερο



Κάνοντας cast ένα spell σε μάχη.

χειρισμός του, όμως, παρουσιάζει μεγάλα προβλήματα, κυρίως λόγω των δεκάδων bugs που έχει το πρόγραμμα. Ισως επειδή πρόκειται για δημοσιογραφική έκδοση, ο ποιοτικός έλεγχος να μην είχε γίνει. Δεν μπορώ να είμαι απόλυτος, μια και δεν είναι ακόμη επίσημη έκδοση. Ωστόσο, τόσο πολλά bugs είχαν χρόνια να δουν τα μάτια μου.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΔΡΑΣΗ

Είσαι η περιβόητη και φημισμένη ομάδα adventures του Draj, περιοχή στην οποία εκτυλίχτηκε το DARK SUN 1. Ενα μήνυμα από τον Matthias σε φέρνει στην πύλη των καραβανιών της πόλης TYR. Ο σύνδεσμός σας, η Bakula, σκοτώνεται με την άφιξή σας. Ετσι μένετε μόνοι και αβοήθητοι σε αυτήν την πόλη. Πρέπει πρώτα να βρείτε τον Arslan και να μάθετε για τους Templars και την οργάνωση Veiled Alliance που αναφέρονται στο μήνυμα. Σύντομα θα αναμειχθείτε σε έναν κυκεώνα συνωμοσιών, όπου σε κάθε γωνιά παραμονεύει ο θάνατος. Ο βασιλιάς Kolak θέλησε να συγκροτήσει ένα πανίσχυρο βασίλειο. Για άγνωστους λόγους όμως σκοτώθηκε. Στην πόλη επικρατεί χάος. Μια οργάνωση, η Veiled Alliance, υπό τον Matthias Morthen, προσπαθεί να ανατινάξει την περιοχή. Οι περιβόητοι Templars, οι αξιωματούχοι του μάγου-βασιλιά Kalar, έχασαν τη μαγική τους δύναμη από τη στιγμή που πέθανε ο βασιλιάς τους. Σύντομα θα μάθετε ότι πίσω από όλα αυτά βρίσκεται ο περιβόητος μάγος-δράκος του Ur Draxa και ο ακόλουθός του, ο Lord Warrior. Τα δυσάρεστα νέα, όμως, δεν σταματούν εδώ. Ο Lord Warrior χρησιμοποιεί τους Templars για δικό του σκοπό.



Ο Σουλτάνος στην έρημο.



Οι δράκοι, το δέρμα των οποίων πρέπει να πάρεις.

Μόλις ξεκαθαρίσετε την Pyramid, που ήταν η βάση του μάγου-βασιλιά Kalak στα σχέδιά του να μετεξελιχθεί σε δράκο (!) απόλυτο κυρίαρχο της περιοχής, από τους πιστούς του Lor Warrior Kaisharga, αυτός επιτίθεται στο μυστικό αρχηγείο της Veiled Alliance και κλέβει το περιβόητο Urn Utatci, το πιο ισχυρό μαγικό αντικείμενο όλης της περιοχής του Athas. Για να τον σταματήσετε, πρέπει να βρείτε 4 μαγικά αντικείμενα: το Cup of Life που βρίσκεται μέσα στο αρχηγείο της Veiled Alliance, το Promer's Hammer που είναι θαμμένο κάτω από ένα ορυχείο, το Fire Ruby που ο μύθος λέει ότι υπάρχει σε μια μυθική ηφαιστειώδη περιοχή κάτω από την πόλη TYR στην Athas και το Lyer of Winds που βρίσκεται σε μια όαση. Παράλληλα, πρέπει να εκτελέσετε πλήθος δευτερευουσών αποστολών, όπως την εξόντωση των snake-mans, την απενεργοποίηση του μυθικού σπαθιού του El, καταστρέφοντας μια για πάντα το πανίσχυρο αυτό τζίνι, και πολλές



Στα καλυβόσπιτα. Διακρίνεις το φλασκί που θα γεμίζεις στο Pool of Heroes.

άλλες. Η δράση ακολουθεί μια adventure-ίστικη λογική. Συλλέγετε πληροφορίες και λύνετε γρίφους, ενώ ταυτόχρονα σκοτώνετε όλους τους αντιπάλους σας. Στην ευρύτερη περιοχή του Athas η λέξη οίκτος είναι άγνωστη. Το DARK SUN 2, όπως και το πρώτο της σειράς, συνιστά κράμα adventure με RPG, ένα adventure στους γρίφους, με RPG στη δράση. Οι μονομαχίες είναι σχετικά εύκολες, αλλά υπάρχουν 3-4 εξαιρετικά δύσκολες μάχες με πολυπληθείς ομάδες πανίσχυρων εχθρών. Εκεί "ο Θεός βοηθός", που λένε.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του κινούνται στα ίδια επίπεδα με αυτά του πρώτου της σειράς. Πολύ ωραία χρώματα, πανέμορφα σχέδια και πολύ ζωντανά. Στην οθόνη παρακολουθείς τη σκηνή-δράση από επάνω όπως στα Ultima, ενώ έχει παρόμοια τρισδιάστατη κίνηση. Η μουσική και τα εφέ είναι σε γενικές γραμμές καλά, χωρίς όμως κάτι το εξαιρετικό. Ο χειρισμός του παρουσίασε πάρα πολλά προβλήματα, στα οποία όμως θα αναφερθώ στη συνέχεια. Τα γραφικά καταλαμβάνουν ολόκληρη την οθόνη και βασίζονται στην τεχνική του scrolling, γεγονός που προσθέτει στο ρεαλισμό της περιπέτειας. Με το δεξί πλήκτρο του mouse ελέγχεις τα 3 βασικά icon-κέρσορες του παιχνιδιού: WALK, ATTACK και LOOK. Το LOOK φέρνει και άλλα μενού όπως τα TALK, GET, USE ανάλογα με την περίσταση. Στο επάνω αριστερά τμήμα της οθόνης υπάρχει το control panel.

Κάνοντας αριστερό κλικ σε αυτό, ενεργοποιείς τις βασικές οθόνες που αφορούν στους χαρακτήρες, VIEW CHARACTER, INVENTORY, USE A SPELL και SPELL EFFECTS. Κάνοντας δεξί κλικ σε αυτό, εμφανίζονται τα 6 τελευταία spells που έχεις κάνει (QUICK CAST). Πολλές λειτουργίες ελέγχονται και με τα πλήκτρα. C = οθόνη USE SPELL, V = οθόνη VIEW CHARACTER, I = οθόνη INVENTORY, O = οθόνη OVERHEAD

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Εκπληκτικό σενάριο και αντίστοιχου επιπέδου δράση. Ίσως το πιο "εθιστικό" RPG που έχω παίξει κατά τη διάρκεια του 1994. Παρουσιάζει πολλά bugs, αλλά ίσως να οφείλονται στη δημοσιογραφική -άρα, μη απόλυτα ελεγμένη - έκδοση.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	84
ΔΡΑΣΗ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70

92%

ΧΑΡΤΕΣ ΕΠΙΠΕΔΩΝ ΤΟΥ DARK SUN 2





Ο Lord Warrior, υπαίτιος όλων των δεινών. Θα τον νικήσεις στο τέλος;



Μάχη σε πλήρη εξέλιξη.

MAP (πολύ σημαντικό), F1 = SAVE, F2 = LOAD, F3 = QUIT και άλλα πολλά.

Η κίνηση, εκτός από σταδιακή (κάνοντας κλικ κάθε τόσο το mouse), γίνεται και με άλλους δύο τρόπους: ή πηγαίνετε με τον κέρσορα του mouse scroll-άροντας την οθόνη μέχρι όπου θέλετε και κάνετε εκεί αριστερό κλικ ή με το Ο φέρτε το χάρτη, κάντε κλικ στο επιθυμητό σημείο και στην οθόνη που εμφανίζεται (έτσι αποφεύγετε το scroll-άρισμα) ξανακάντε κλικ. Και στις δύο περιπτώσεις ο χαρακτήρας θα πάει μόνος του εκεί όπου θέλετε, αν φυσικά δεν παρεμβληθεί κάποιο εμπόδιο, για παράδειγμα κλειστή πόρτα.

Οι μονομαχίες γίνονται με έναν ιδιαίτερο τρόπο, λόγω του τρισδιάστατου της περιοχής και της κίνησης. Κάθε χαρακτήρας πλησιάζει τον εχθρό με συγκεκριμένο αριθμό βημάτων (αν δεν φθάνετε, επιλέξτε το GUARD, με το οποίο, χτυπάτε τον εχθρό αμέσως μόλις σας πλησιάσει). Διαβάστε προσεκτικά το manual, όσον αφορά στο χειρισμό, το οποίο είναι κατατοπιστικό και λεπτομερές. Αναφέρει, για παράδειγμα, ότι για να χρησιμοποιήσετε τις περισσότερες φορές ένα αντικείμενο, π.χ. φλασκί ή βιβλίο, πρέπει να το ρίξετε στο έδαφος και μόνο τότε θα εμφανιστεί η επιλογή USE (!!).

Μέσα στο INVENTORY σας αυτό δεν γίνεται!!! Εξοικειωθείτε με το χειρισμό προτού προχωρήσετε, διότι είναι βασικό να ξέρετε καλά τι κάνετε.



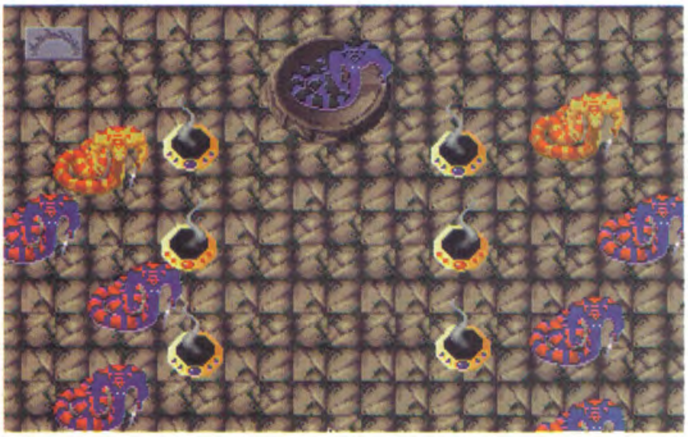
Ανατινάζοντας το εργαστήριο των Mindflyers με στοιχείο E4.



Βρίσκοντας το σκελετό του θρυλικού Promer.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΓΡΙΦΟΙ - ΜΑΧΕΣ

Η ατμόσφαιρά του είναι μοναδική, αφού σε αυτή συνηγορούν το εκπληκτικό σενάριο και η φοβερή δράση. Εθισμός στον υπέρτατο βαθμό. Δοκιμάστε και θα πειστείτε. Οι γρίφοι είναι σε γενικές γραμμές εύκολοι και βασίζονται στην απλή λογική. Διαβάζετε καλά όλα τα κείμενα και τους διαλόγους και κρατάτε σημειώσεις. Μέσα στο Veiled Alliance θα βρείτε δύο κουρτίνες-τηλεμεταφορείς, οι οποίες θα σας μεταφέρουν σε δύο περιοχές. Στη μία περιοχή με τους αιώνιους εχθρούς, οπότε είναι η σειρά σας να μην πολεμάτε, αλλά πάρτε ένα γυαλί από το πάτωμα και κάντε κλικ στο κέντρο του πολυελαίου πάνω στο τραπέζι. Ετσι θα νικήσετε. Στην άλλη με τα αγάλματα, αφού μιλήσετε με τον άνθρωπο και τον παπαγάλο, κάντε τα εξής: Στην επάνω σειρά από αριστερά, στο πρώτο βάλτε το βιβλίο (κάτω από τη βιβλιοθήκη), στο δεύτερο το cloth (κάτω από τον παπαγάλο), στο τρίτο τον καθρέφτη, το τέταρτο αφήστε τό όπως είναι. Στην κάτω σειρά, στο πρώτο πάρτε το, στο δεύτερο βάλτε τα coins, σπάσε το τρίτο (με κλικ του ATTACK κέρσορα) και πάρτε το τέταρτο (ELITH) και βάλτε το στο inventory σας. Στη θέση του βάλτε το πρώτο της σειράς (HORACE). Τώρα βάλτε όλα τα γυαλιά στον καθρέφτη και πηγαίνετε πάνω του. Εχοντας τον Elith στο inventory σας, θα φύγετε. Εξω από την πόλη, στο δάσος, στην αριστερή άκρη υπάρχει μια τρύπα. Μπαίνοντας, θα πέσετε σε φίδια. Αν τα νικήσετε, προχωρήστε βόρεια. Οταν ακούσετε τα άλλα φίδια να έρχονται, κάντε λίγο πίσω στο μικρό άνοιγμα. Αφού περάσουν, ξαναπηγαίνετε όλο πάνω αριστερά. Αυτή είναι η POOL OF HEROES. Εδώ πίνοντας νερό, δεν κάνετε απλώς REST, αλλά ΑΝΑΣΤΑΙΝΕΤΕ ΚΑΙ ΤΟΥΣ ΝΕΚΡΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ χωρίς καμία επίπτωση. Στα καλυβόσπιτα, μάλιστα, θα βρείτε



Οι Snake-man που πρέπει να εξολοθρεύσεις. Επίσης τρομερά δύσκολη μάχη.



Μαθαίνοντας πώς να μπεις στο ναό των Templars.

ένα ειδικό φλασκί που χωράει δύο μεζούρες τέτοιο νερό. Πρέπει να το έχετε γεμάτο μαζί σας, διότι θα αποδειχτεί πολύτιμο μετά από μάχες στις οποίες έχετε χάσει πολλές δυνάμεις ή έχετε κάποιο νεκρό. Στην κουρτίνα-τηλεμεταφορέα που θα βρείτε σε ένα σπίτι, στην TYR (βρείτε εσείς ποιο), η σωστή σειρά των φίλτρων είναι: BAYA, BLOOD, RANDAR, HIRVELIAN, GARVINALIA, SETHULI OIL. Αν πέσετε στο pit των φιδιών με τα αυγά, αφήστε στο έδαφος ένα hook-rope και κάντε το USE. Ετσι θα βγείτε πάνω. Αντίθετα, κάτω από τα Mines, στην περιοχή των Mindflyers, στον Gamemaster, στείλτε ένα χαρακτήρα κοντά στη βεράντα που κάθεται και κάντε

ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΔΕΙΓΜΑΤΑ ΤΟΥ USER INTERFACE

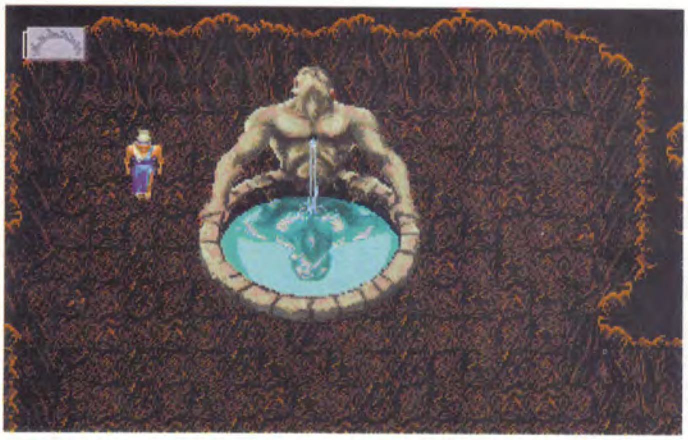








ROLE PLAYING GAME
REVIEW



Η Pool of Heroes που όχι μόνο κάνει healing, αλλά και raise dead.



Η παν-δύσκολη μάχη με τον ηγέτη των Mindflyers και τον Elder Brain.

κλικ ένα hook-rope πάνω στην αλυσίδα. Εδώ έτσι θα ανεβείτε!!!

Προσέξτε καλά και κάνετε συχνά SAVES. Για ανεξήγητους λόγους το πρόγραμμα αναλαμβάνει τον έλεγχο κάποιων χαρακτήρων και δεν τους αφήνει!!! Σε πολλές περιπτώσεις, επίσης, αν δεν κάνετε κάτι, όπως το έχει σκεφτεί (με τη σειρά) ο προγραμματιστής, η λύση που προσπαθείτε δεν έχει αποτέλεσμα. Τέλος, στους Mindflyers κάτω από τα ορυχεία, στην τελική μάχη, αφού τους σκοτώσετε όλους, τρέξτε πάνω στον ELDER BRAIN και ρίξτε του με ένα τόξο. Ετσι τον σκοτώνετε. (Κανένα hint σχετικά με αυτό, αφού ούτε το LOOK λειτουργεί εκεί!!!)



Βρίσκοντας το βιβλίο που λέει για τα σχέδια του Lord Warrior.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, ως ομάδα φτιάξε δύο GLADIATORS με HALF-GIANT, 1 CLERIC/THIEF με HAFLING και 1 PSERVERER με HALF-ELF. Εχοντας παίξει το 80% του παιχνιδιού, είμαι σίγουρος ότι αυτή είναι η καλύτερη ομάδα. Νίκησε την πρώτη σου μάχη. Πάρε ό,τι έχουν οι νεκροί. Πουλώντας τα θα μαζέψεις χρήματα. Μίλησε στον Caravan Master στα δεξιά σου για όλα. Πήγαινε στο πανδοχείο (πρώτο στενό δεξιά). Νοίκιασε ένα δωμάτιο και κάνε REST. Ανοιξε την πόρτα δίπλα σου και μίλησε στη FAYINA. Συμφώνησε να τη βοηθήσεις με τον Acar. Πήγαινε στην ταβέρνα ακριβώς απέναντι. Μίλησε στον ταβερνιάρη Stitches. Θα σου πει για την είσοδο στην Under Tyr (το πιο δεξιά μαγαζί στην ίδια ευθεία, στο μπαούλο!!). Ρώτα τον για τον Arslam. Βρίσκεται στο διπλανό δωμάτιο. Πήγαινε και μίλα μαζί του. Πες του ότι είσαι με τους Alliance και συμφώνησε να τον βοηθήσεις. Πρόσεξε τι θα σου πει. (Απαραίτητη η βοήθεια της Fayina.) Φύγε και πήγαινε στην NW γωνία της πόλης. Η δεύτερη από την άκρη δεξιά πόρτα είναι αυτή του Acar. Μην μπεις, πρώτα πήγαινε λίγο δεξιά από την επάνω πλευρά στο διπλανό σπίτι και άκουσε τη συζήτηση που γίνεται σχετικά με το σουλτάνο της Jann. Κάνε κλικ τον LOOK κέρσορα στην πόρτα του Acar και μπες μέσα. Ακολούθησε το φρουρό στον Acar. Μίλα του για τη Fayina. Πες του ότι τα λεφτά δεν είναι το πρωτεύον και συμφώνησε σε αυτό που σου αναθέτει. Πάρε από το πάτωμα το μήνυμα του Acar προς τον Boric. Πήγαινε στο κτίριο στα αριστερά και μίλα στον Boric. Δώσε του το σημείωμα του Acar. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



Μπαίνοντας στο Veiled Alliance.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Μίνιμουμ 386.



Απαιτεί 2 MB RAM, 605 K της βασικής μνήμης και 2.1 MB της XMS ή EMS μνήμης.



Καταλαμβάνει 18 MB στο σκληρό, αλλά υπολογίστε και άλλα 6 MB για τα SAVES!!



Υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.



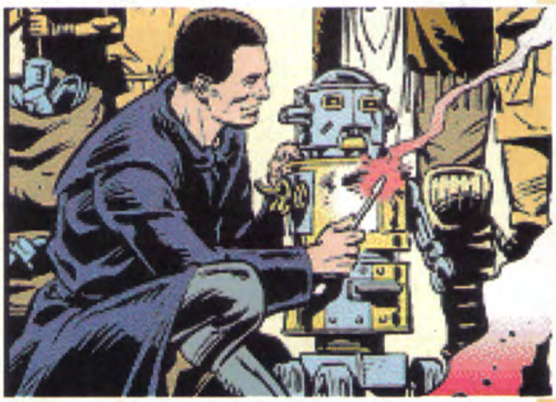
Η έκδοση που είδαμε ήταν δημοσιογραφική και περιείχε 7 δισκέτες των 1.44.

ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

BENEATH A STEEL SKY

Το Lure of the Temptress είχε ξεχωρίσει τόσο για τα γραφικά του όσο και για το gameplay του, στο οποίο χειριζόσουν ουσιαστικά δύο χαρακτήρες. Η διαδικασία με την οποία έλεγες στο φίλο σου τι να κάνει και ο τρόπος που αυτός λειτουργούσε είχαν δημιουργήσει ένα μοναδικό σύνολο. Το χιούμορ ήταν διάχυτο παντού και μερικοί γρίφοι πολύ έξυπνοι. Η σύγκριση με το Beneath a Steel Sky είναι αναπόφευκτη. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά τους.





Στο PC Master 36 του Ιανουαρίου 1993 είχαμε παρουσιάσει το επαναστατικό για τα δεδομένα της εποχής του LURE OF THE TEMPTRESS. Ηταν και είναι ένα από τα αγαπημένα μου adventures όλων των εποχών. Η Revolution σχεδόν δύο χρόνια ετοίμαζε το επόμενο adventure της, το BENEATH A STEEL SKY.

Τα συναισθήματά μου, αφού έπαιξα μαζί του, παραμένουν ανάμεικτα. Πρόκειται για ένα πράγματι πολύ καλό adventure, πού είναι όμως η συνέχεια του Lure of the Temptress που όλοι περιμέναμε;

• του Αντρέα Τσουρινάκη

ΣΕΝΑΡΙΟ

Είσαι ο Robert Foster, 26 χρόνων. Σε ηλικία μόλις έξι ετών είχες φύγει με τη μητέρα σου για μια βόλτα έξω από την πόλη, με ένα ελικόπτερο. Το ελικόπτερο έπεσε και η μητέρα σου σκοτώθηκε. Μια ομάδα των λεγόμενων Outsider σε

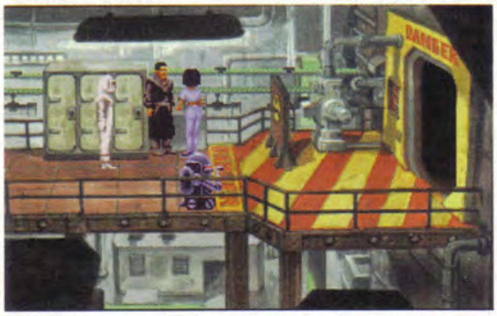






ADVENTURE
REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



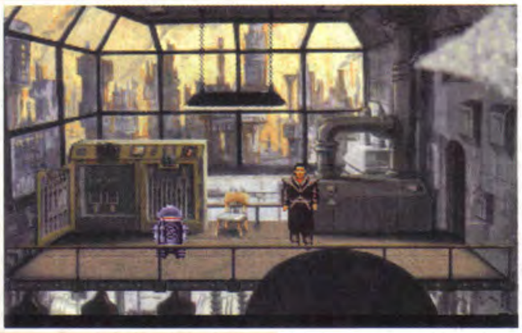
Προτού μπεις στον αντιδραστήρα, συζητώντας με την Anita.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Revulution
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί, Amiga
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέση



Απέναντι θα πηδήξεις με τη βοήθεια του γάντζου.

βρήκε και σε πήρε κοντά της. Ο αρχηγός της ομάδας αυτής σε υιοθέτησε. Στην αρχή σε φώναζαν όλοι Robert και στη συνέχεια σου έδωσαν το επώνυμο Foster. Ξαφνικά, μια ομάδα Security της πόλης επιτίθεται στην ομάδα σας. Σε παίρνει αιχμάλωτο και φεύγοντας καταστρέφουν ολόκληρο τον καταυλισμό σας. Το ελικόπτερο με το οποίο γυρίζατε στην πόλη κάτι παθαίνει και πέφτει στο έδαφος. Γλιτώνεις την τελευταία στιγμή, ενώ τώρα πια είσαι καταζητούμενος. Πρέπει να αποδράσεις από την πόλη, αλλά πώς! Παράλληλα, αγωνιώδη ερωτήματα βασανίζουν το μυαλό σου. Ποιος ευθύνεται για το ατύχημα της μητέρας σου, πριν από 20 χρόνια; Γιατί ξαφνικά η Security ήρθε να σε πάρει και μάλιστα σε ήθελε πάση θυσία ζωντανό; Πώς έπαθε ζημιά το ελικόπτερο πάνω από την πόλη; Ποιες είναι οι δυνάμεις, άλλες από τις οποίες θέλουν το θάνατό σου και άλλες τη ζωή σου, αλλά και γιατί συμβαίνουν όλα αυτά; Στην προσπάθειά σου να δραπετεύσεις, σιγά-σιγά θα αρχίσεις να βρίσκεις μερικές από τις απαντήσεις στα ερωτήματά σου. Είναι προφανες ότι το υπέρ-κομπιούτερ LINC έχει άμεση σχέση με όλα όσα σου συνέβησαν, αλλά και με διάφορα άλλα που συμβαίνουν στην πόλη. Γιατί σε αποκαλούν Robert Overmann; Το τέλος θα είναι συγκλονιστικό, απρόσμενο, ανατρεπτικό. Φυσικά, δεν μπορώ να σας πω. Το μυστήριο είναι μυστήριο.



Σαμποτάροντας τις γεννήτριες.



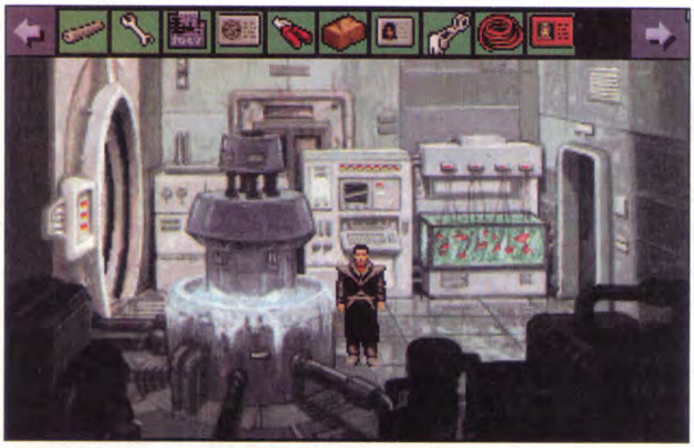
Στο δωμάτιο της Mrs Pierdman.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Beneath a Steel Sky μοιάζουν πάρα πολύ με το έως τώρα στιλ της Sierra. Η απόδοση των διάφορων χωρών είναι πάρα πολύ καλή, πειστικότατη όσον αφορά στο μη γήινο χαρακτήρα της. Η μουσική είναι ικανοποιητική, αν και δεν είναι συνεχής, ενώ τα αξιόλογα ηχητικά εφέ και τα speech προσθέτουν πολύ στην περιπέτεια. Ο χειρισμός του είναι από τους πιο απλούς που έχω συναντήσει.

Οταν ο κέρσορας εντοπίσει ένα αντικείμενο, με κλικ στο αριστερό πλήκτρο κάνεις LOOK και με κλικ στο δεξί GET/USE. Σε ένα πρόσωπο μιλάς (TALK) είτε πατήσεις το αριστερό είτε το δεξί. Το INVENTORY εμφανίζεται πηγαίνοντας τον κέρσορα στο πάνω μέρος της οθόνης. Εδώ, με





Εδώ καταψύχεις το μολυσμένο ύφασμα.



Με τη βοήθεια του Joey θα ανοίξεις την πόρτα.

το αριστερό κάνεις LOOK και με το δεξί GET. Κρατώντας τώρα ένα αντικείμενο πάνω σε ένα πρόσωπο, είτε το αριστερό είτε το δεξί κλικ αντιστοιχούν στο GIVE ITEM TO PERSON, ενώ ένα αντικείμενο πάνω σε ένα άλλο αντιστοιχεί στο USE <OBJECT> ON <OBJECT>.

Πατώντας το πλήκτρο F5 και μόνον αυτό εμφανίζεται το CONTROL PANEL, όπου περιέχονται τα RESTORE/SAVE/QUIT, το αν θα έχεις μόνο text ή μόνο speech ή και τα δύο, η ταχύτητα του παιχνιδιού κ.λπ.

Γενικά, ο χειρισμός του είναι πολύ απλός και δεν πρέπει να σας δημιουργήσει κανένα πρόβλημα.

Σημειώνουμε, τέλος, ότι τα γραφικά έχει επιμεληθεί ο Dave Gibbons, από τους μεγαλύτερους σχεδιαστές κόμικς στον κόσμο, ενώ η εταιρία Revolution σύναψε συμφωνία με την British Department of Trade and Idustry, προκειμένου να χρησιμοποιήσει την πιο εξελιγμένη τεχνολογία και τεχνογνωσία της στα μελλοντικά της παιχνίδια.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι ίσως το πιο δυνατό σημείο όλου του adventure. Συμβάλλουν τόσο το έξυπνο, αλλά όχι και τόσο πρωτότυπο εκτός από το ανατρεπτικό του φινάλε, σενάριο όσο και τα πραγματικά υπέροχα γραφικά του. Η αίσθηση ενός σουρεαλιστικού διαστημικού adventure είναι διάχυτη παντού. Η δράση του είναι πολύ καλή και το κυριότερο πολύ έξυπνα κατανεμημένη. Τα μυστικά αποκαλύπτονται σιγά-σιγά και αρκετές φορές υπάρχει ανατροπή του βασικού μύθου-ιστορίας. Το φινάλε είναι εξαιρετικό. Αν και η εταιρία ισχυρίζεται ότι το Beneath a Steel Sky είναι 6 φορές μεγαλύτερο από το Lure of the Temptress, δεν του φαίνεται.

Αυτό, πάντως, που του λείπει είναι η ζωντάνια του Lure και κυρίως ο χειρισμός με τις εντολές που εσύ δημιουργούσες. Και εδώ χειρίζεσαι ένα robot φίλο σου, αλλά οι εντολές είναι έτοιμες σαν φράσεις που επιλέγεις. Αλλη γοητεία και δυσκολία έχει το να δημιουργήσεις εσύ τις εντολές και άλλη να τις βρίσκεις έτοιμες.

Οι γρίφοι του ποικίλλουν σε δυσκολία, στοιχείο πολύ καλό για ένα adventure. Ας δούμε μερικούς απ' αυτούς.

Από τα πιο χρήσιμα αντικείμενα στο τέλος της περιπέτειας είναι το καλώδιο (cable) που κόβεις σε ένα σημείο της. Στο παιχνίδι χειρίζεσαι 3-4 φορές ένα πολύ εντυπωσιακό Virtual Reality σύστημα. Σε αυτό θα χρειαστεί να μειώσεις την ταχύτητα του παιχνιδιού από το control panel, γιατί ο χρόνος αντίδρασης όταν τυφλώνεις το μάτι παίζει πολύ μεγάλο ρόλο. Για να περάσεις το φρουρό στην πισίνα, κάνε τα εξής: Από ένα τερματικό μηδένισε τους λογαριασμούς του Lamb. Ετσι, αυτός αυτόματα θα κατέβει κοινωνική τάξη και δεν θα

ΣΚΗΝΕΣ ΑΠΟ VIRTUAL REALITY







μπορεί να μπει στο ασανσέρ αλλά ούτε και στο διαμέρισμά του. Συναντήστε τον έξω από το ασανσέρ και δεχτείτε να τον βοηθήσετε.

Στο διαμέρισμά του ταΐστε τη γάτα του και πάρτε τη βιντεοκασέτα της. Στην πισίνα τώρα, στη δεξιά οθόνη, μιλήστε στην κα Pierdman. Ανεβείτε στο διαμέρισμά της. Μιλήστε της για το σπόνσορα και όταν αυτή πάει στο τηλέφωνο, βάλτε τη βιντεοκασέτα της γάτας στο βίντεο!! Ο σκύλος εγκαταλείπει τη θέση του. Πάρτε από εκεί που τρώει τα μπισκότα σκύλου, αφού προηγουμένως έχετε κάνει εκεί LOOK. Στην πισίνα βάλτε πάνω στη σανίδα με τα τούβλα τα μπισκότα και όταν έρθει ο σκύλος τραβήξτε το σχοινί. Ο σκύλος πέφτει στο νερό και ο φρουρός αφήνει το πόστο του για να βοηθήσει το σκύλο!!!

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας, εντόπισε στα αριστερά, στον τοίχο, το rung. Κάνε αριστερό κλικ σε αυτό (LOOK). Κάνε δεξί κλικ στο rung και πάρ' το (GET). Κάνε αριστερό κλικ στο σημείωμα (notice) πάνω από την πόρτα στα δεξιά (LOOK). Κάνε αριστερό κλικ (LOOK) στην πόρτα και μετά κλικ (OPEN) σε αυτήν. Δεν γίνεται τίποτα. Στο INVENTORY (ο κέρσορας στο πάνω μέρος της οθόνης), κάνε αριστερό κλικ (LOOK) στον crowbar και μετά δεξί για GET. Πήγαινε τώρα τον κέρσορα πάνω στην door και κάνε αριστερό κλικ. Παρακολούθησε όλο το animation. Αφού φύγει ο φρουρός, κάνε δεξί κλικ στην πόρτα για να την ανοίξεις και μπες μέσα. Κατέβα κάτω και πήγαινε μία οθόνη δεξιά. Με τον κέρσορα εντόπισε τα συντρίμμια (junk) στο κάτω μέρος της οθόνης.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Minimum 386.


Απαιτεί 2 MB RAM και 550 K της βασικής μνήμης ελεύθερα.


Στο δίσκο κρατά το sound configuration και τα saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA 256 χρωμάτων στην ανάλυση 320x200.


Την έκδοση για CD που απαιτεί απλό CD-DRIVE μας παραχώρησε το TELE CLUB.

Στο μεσαίο από τα τρία βρίσκεται ένα robot shell (κάνε αριστερό κλικ σε αυτό). Κάνε αριστερό κλικ (LOOK) στο robot (transporter) και το elevator. Κάνε δεξί κλικ στο ασανσέρ (elevator) για να ανεβείς πάνω. Αμέσως πήγαινε στο δεξιά δωμάτιο, χωρίς να καθυστερήσεις καθόλου.

Ο εργάτης πηγαίνει να κοιτάξει το συναγερμό. Εσύ άνοιξε το cupboard door στο βορινό μέρος της οθόνης με κλικ (OPEN) και αμέσως πάλι κάνε δεξί κλικ στο wrench στο κάτω ράφι. Αν τα κάνεις όλα γρήγορα θα το πάρεις. Αν δεν προλάβεις, ξανανέβα στο ασανσέρ (elevator) και ξανακάνε τα όλα, όσο πιο γρήγορα μπορείς μέχρι να τα καταφέρεις. Εχοντας πάρει το wrench, κάνε αριστερό κλικ στον εργάτη (MAN). Μιλάς μαζί του. Πες τις: 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1, 1 (15 συνολικά). Κάνε αριστερό κλικ (LOOK) στα notice και postcard στον πίνακα αριστερά. Πήγαινε στο δωμάτιο αριστερά. Από το INVENTORY σου πάρε το circuit board και κάνε το κλικ στο μεσαίο junk (Robot shell). Ξαναφτιάχνεις τον Joey. Κάνε αριστερό κλικ στον Joey (robot). Μίλησέ του και πες του όλες τις επιλογές. Στο τέλος της συζήτησης ζήτησέ του να φτιάξει το robot transporter. Αφού το φτιάξει, το transporter φεύγει και γυρνά με ένα βαρέλι που το αφήνει πάνω στο ασανσέρ (elevator). Μόλις αυτό κατέβει, εσύ αμέσως κάνεις δεξί κλικ στο άνοιγμα (hole) και κατεβαίνεις. Μετά από λίγο θα κατέβει και ο Joey. Περίμενέ τον.

Οταν έρθει, κάνε αριστερό κλικ στην κλειδαριά (lock) στα αριστερά της πόρτας και στην camera πάνω αριστερά. Κάνε αριστερό κλικ στον Joey. Υπόβαλέ του όλες τις ερωτήσεις, αλλά άφησε για τελευταία την "Can you open that door". Την ανοίγει.

Η συνέχεια επί της οθόνης.

■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Πολύ καλό σενάριο, πραγματικά σπουδαία διαστημικά γραφικά, πολύ καλό speech, αλλά όπως και το LURE OF THE TEMPTRESS είναι μάλλον μικρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	90
ΗΧΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	90

84%


Ο ένοχος όλων των ανωμαλιών. Ποιος είναι θα το βρείτε μόνοι σας.


Το φινάλε.



Μόνο έτσι εξουδετερώνεις τον υπερ-υπολογιστή LINC.

StrategY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ



Το εδώ και αρκετούς μήνες αναμενόμενο Outpost της Sierra έφθασε τον περασμένο μήνα και στη χώρα μας. Μπορεί όμως η μέχρι πρότινος γνωστή μόνο για τα adventures της Sierra να καθιερωθεί σε ένα χώρο, όπου πολλές άλλες εταιρίες έχουν ήδη μακρά και επιτυχημένη σταδιοδρομία;

• **του Αργύρη Γιαγιά**

Η Sierra είναι μία από τις πρώτες εταιρίες, η οποία παρουσίασε παιχνίδια στο χώρο των PCs. Στην πορεία της μέχρι σήμερα έχει κυρίως ειδικευτεί στα adventure games, μία κατηγορία στην οποία είναι σίγουρα από τις κορυφαίες του χώρου, ενώ παράλληλα άφησε τις υπόλοιπες κατηγορίες παιχνιδιών σε άλλες θυγατρικές αυτής εταιρίες (Dynamix, Cocktail Vision και άλλες).

Φέτος, όμως, αποφάσισε να κάνει μία δυναμική είσοδο και στο χώρο των strategy games, με την τελευταία της κυκλοφορία που ακούει στο όνομα Outpost. Πρόκειται για ένα ρεαλιστικό simulation της μελλοντικής αποίκησης του ανθρώπου σε άλλους πλανήτες. Το παιχνίδι είναι βασισμένο στις πλέον πρόσφατες έρευνες της NASA, ενώ έχει σχεδιαστεί, κατά το μεγαλύτερο μέρος του, από τον Bruce Balfour, πρώην ερευνητή της NASA. Ο εν λόγω κύριος δεν ασχολείται για πρώτη φορά με τα computer games, μια και στο παρελθόν έχει συνεργαστεί με τη Sierra στα παιχνίδια Neuromancer και The Dagger of Amon Ra. Ωστόσο, αυτή τη φορά, η προϋπηρεσία του Bruce Balfour στις έρευνες της NASA αποτέλεσε πολύτιμη βοήθεια, καθώς το παιχνίδι βασίζεται σε αυτές ακριβώς τις έρευνες της NASA. Το gameplay είναι απλό, αλλά στην πορεία γίνεται αρκετά δύσκολο. Πρέπει να σώσετε την ανθρωπότητα από τον αφανισμό, καθώς έχει επέλθει η καταστροφή της Γης. Ας δούμε όμως όλη την ιστορία από την αρχή.

Βρισκόμαστε στα πρώτα χρόνια του 21ου αιώνα. Η χρηματοδότηση των ερευνών της NASA για την αποίκηση στο διάστημα έχει αρχίσει να μειώνεται από το 1990. Ετσι, τα περισσότερα ερευνητικά προγράμματα έχουν σταματήσει. Τώρα, όμως, υπάρχει ένα σημαντικό πρόβλημα. Ενας πελώριος αστεροειδής κατευθύνεται προς τη Γη και υπάρχουν πολλές πιθανότητες να τη χτυπήσει, προκαλώντας έκρηξη ενός δισεκατομμυρίου μεγατόνων.

Μπροστά σε αυτή την απειλή, μία εταιρία ανταποκρίνεται και αρχίζει να σχεδιάζει ένα αποικιακό διαστημόπλοιο. Το διαστημόπλοιο κατασκευάζεται σε τροχιά γύρω από τη Γη και παίρνει καύσιμα στην ατμόσφαιρα του Κρόνου. Κατά τη διάρκεια, λοιπόν,





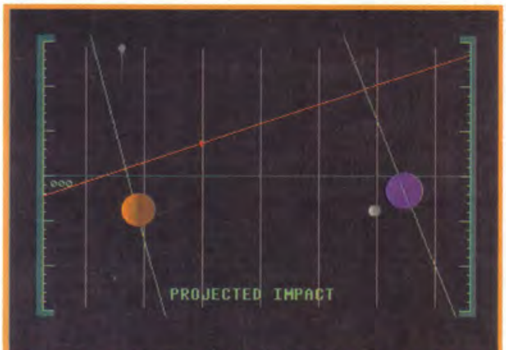
STRATEGY
REVIEW

ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

Εταιρία
Sierra
Υπολογιστές
IBM ΚΑΙ ΣΥΜΒΑΤΟΙ
Τύπος
Strategy

του εφοδιασμού επικρατεί πανικός στη Γη, ενώ η κατασκευή και δεύτερου διαστημόπλοιου είναι αδύνατη. Αυτό συνεπάγεται δύο πράγματα. Πρώτον, ότι αυτό το διαστημόπλοιο είναι η τελευταία ελπίδα για τη σωτηρία του ανθρώπινου γένους. Δεύτερον, ότι δεν μπορούμε να γυρίσουμε και πάλι πίσω στη Γη για να πάρουμε και άλλους ανθρώπους. Δεν θα υπάρχουν άλλοι επιζώντες.

Κατά τη διάρκεια της πλήρους εισαγωγής του παιχνιδιού θα έχετε την ευκαιρία να λάβετε περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη σύγκρουση της Γης με τον κομήτη, όπως το ότι έγιναν κάποιες προσπάθειες απόκλισης του κομήτη από την πορεία του με πυρηνικά όπλα. Ομως, τα αποτελέσματα είναι διαφορετικά από αυτά που έδινε η εξομοίωση στον υπολογιστή της NASA και η έκρηξη του κομήτη τον διασπά σε δύο κομμάτια, τα οποία αμφότερα θα χτυπήσουν την επιφάνεια της Γης, προκαλώντας τρομακτικές εκρήξεις. Ετσι, η μόνη λύση είναι η εγκατάλειψη της Γης και η αποίκηση ενός άλλου πλανήτη. Οπως όμως αναφέραμε, και τα σχετικά ερευνητικά προγράμματα της NASA είχαν παγώσει αλλά και τα διαστημόπλοιο κατασκευάστηκε βιαστικά, ενώ δεν υπάρχουν ούτε πολλά στοιχεία σχετικά με τους υποψήφιους για αποίκηση πλανήτες ούτε και δυνατότητες μεταφοράς του διαστημόπλοιου. Μπορούμε να μεταφέρουμε μέχρι 200 ανθρώπους, οι οποίοι έχουν έτσι επιλεγεί, ώστε να έχουν ειδικές ικανότητες, που θα βοηθήσουν στην αποίκηση σε άλλο πλανήτη.



Computer projections show that Earth is about to be devastated by a visitor from deep space — an asteroid known as Vulcan's Hammer.





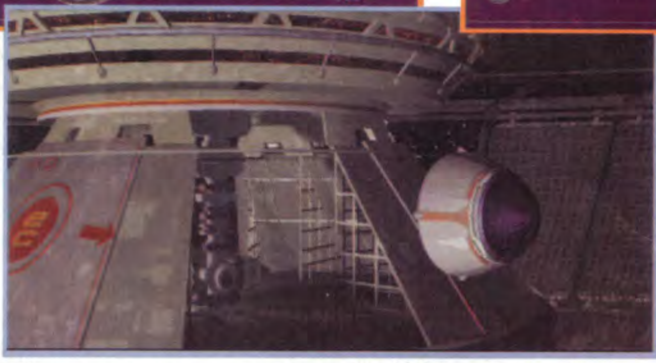


Το ταξίδι στον άλλο πλανήτη θα διαρκέσει γύρω στα 50 χρόνια, στη διάρκεια των οποίων όλοι θα βρίσκονται σε νάρκη. Κατά τη διάρκεια, όμως, του ταξιδιού έχουμε στείλει διάφορα διερευνητικά probes, τα οποία θα μας στείλουν στοιχεία σχετικά με τους υποψήφιους προς αποίκηση πλανήτες. Θα πρέπει να εξετάσετε αυτά τα στοιχεία και να επιλέξετε τον πιο κατάλληλο πλανήτη. Οταν προσγειωθείτε στον πλανήτη, περίπου οι μισοί από τους αποίκους θα αμφισβητήσουν τις ηγετικές σας ικανότητες και θα φύγουν, παίρνοντας μαζί τους και τις μισές προμήθειες, δημιουργώντας ένα δικό τους, ανεξάρτητο και επαναστατικό πολιτισμό.

Σίγουρα, θα θέλατε να τους μεταπείσετε για αυτήν τους την απόφαση, αλλά η προσπάθεια για επιβίωση στον ξένο πλανήτη δεν σας το επιτρέπει. Ο πλανήτης έχει επικίνδυνες ανεμοθύελλες, εκρήξεις μετεωριτών στην επιφάνειά του και εκατοντάδες άλλα φαινόμενα φυσικών καταστροφών. Ολα αυτά, σε συνδυασμό με την καθημερινή προσπάθεια για την εξασφάλισης τροφής και αέρα για τους αποίκους, καθιστούν τη ζωή στον ξένο πλανήτη πολύ δύσκολη. Ετσι, το σλόγκαν της εταιρίας, "κάθε μέρα που επιβιώνεις είναι και μία νίκη", δεν απέχει καθόλου από την πραγματικότητα, μια και αυτή η επιβίωση είναι πολύ δύσκολη. Αυτή είναι λοιπόν η κατά-







σταση που καλείστε να αντιμετωπίσετε κατά την εκκίνηση του παιχνιδιού.

Ωστόσο, τα πράγματα είναι αρκετά δύσκολα και πριν ακόμα από την ουσιαστική εκκίνηση του παιχνιδιού. Και αυτό διότι θα πρέπει να πάρετε κάποιες πολύ σημαντικές αποφάσεις, προτού καν φτάσετε στον άλλο πλανήτη. Οπως αναφέραμε και στην αρχή, οι γνώσεις που έχουμε σχετικά με τους άλλους πλανήτες είναι πολύ περιορισμένες και έτσι θα πρέπει να διαλέξουμε με τα δικά μας κριτήρια τον υποψήφιο πλανήτη. Τα διάφορα διερευνητικά probes, τα οποία θα στείλουμε για τη συλλογή πληροφοριών, μπορούν να μας δώσουν στοιχεία μόνο για 4 πλανήτες, τα οποία και αυτά δεν επαρκούν για την εξαγωγή έγκυρων αποτελεσμάτων.

Προτού όμως λάβουμε αυτά τα στοιχεία, θα πρέπει να ετοιμάσουμε το διαστημόπλοιο, κάτι το οποίο είναι μία εξίσου δύσκολη δουλειά διότι ο χώρος είναι περιορισμένος. Ετσι, θα πρέπει να επιλέξουμε πόσους αποίκους θα πάρουμε μαζί μας (50 - 200), την απαραίτητη τροφή για αυτούς καθώς και μια σειρά από διάφορα μηχανήματα, τα οποία θα μας βοηθήσουν για την επιβίωση στον ξένο και αφιλόξενο πλανήτη. Αυτό το σημείο είναι πολύ κρίσιμο, μια και η σωστή επιλογή μηχανημάτων θα εξασφαλίσει την κατά το δυνατόν καλύτερη επιβίωση. Θα πρέπει όμως να γίνει και σωστή επιλογή πλανήτη. Ετσι, και αφού τελειώσουμε με την ετοιμασία του σκάφους, θα λάβουμε τα στοιχεία, που επιστρέφουν τα διάφορα probes και σύμφωνα με τα οποία θα πρέπει να επιλέξουμε τον πλέον κατοικήσιμο και φιλόξενο πλανήτη. Αφού γίνει και αυτό και φτάσουμε στην επιφάνεια του πλανήτη, θα πρέπει να βρούμε ένα κατάλληλο σημείο, από όπου θα ξεκινήσει η αποικία. Από εδώ και πέρα, έχουμε να κάνουμε με ένα παιχνίδι παρόμοιο, τουλάχιστον ως προς τη φιλοσοφία, με το Sim City.

Αν όμως στο Sim City έχουμε πολλούς εναλλακτικούς τρόπους για να δημιουργήσουμε μία πόλη, στο OUTPOST δεν υπάρχουν τόσο πολλοί. Η επιφάνεια του πλανήτη χωρίζεται σε μικρότερα κομμάτια, τα οποία μπορούμε να δούμε από κοντά, ενώ για να μετακινηθούμε πάνω στην επιφάνεια, πρέπει είτε να σκρολάρουμε την οθόνη που βλέπουμε είτε να επιλέξουμε κατευθείαν την περιοχή που θέλουμε, απευθείας στη μικρογραφία του πλανήτη. Η εγκατάσταση των διάφορων κτιρίων δεν είναι εύκολη υπόθεση, μια και υπάρχουν ορισμένοι περίεργοι κανόνες, σχετικά με το ποια σημεία είναι οικοδομήσιμα και ποια όχι. Ετσι, θα καταναλώσετε πολλά πολύτιμα turns, περιμένοντας απλώς να ετοιμαστούν από τις διάφορες μπουλντόζες τα οικοδομήσιμα σημεία ή περιμένοντας απλώς να σας προσφερθούν τα κτίρια που θέλετε να εγκαταστήσετε.

Ευτυχώς, όμως, σε όλα τα προβλήματα, που έχετε συναντήσει μέχρι τώρα, έχετε αρωγό τον πολύτιμο υπολογιστή τεχνητής νοημοσύνης του διαστημόπλοιου (προτιμήστε να του δώσετε ένα γυναικείο όνομα, καθώς διαθέτει μία πολύ καλή γυναικεία φωνή). Ωστόσο, παρά την τεχνητή νοημοσύνη του υπολογιστή, στα μηνύματα, "δεν μπορείτε να οικοδομήσετε εδώ" ή "ο λαός σάς μισεί κύριε διοικητά", ποτέ δεν θα σας εξηγήσει και το γιατί. Δυστυχώς, οι απορίες σας σχετικά με αυτά τα ζητήματα δεν θα σας λυθούν ούτε ανατρέχοντας στο on-line help αλλά ούτε και διαβάζο-

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

- 386 και άνω.
- 4 MB.
- Καταλαμβάνει 1MB στο σκληρό.
- VGA SVGA.
- Το παιχνίδι έρχεται σε CD και μας το προσέφερε η Vertigo.

ντας το manual του παιχνιδιού. Σε αυτό το σημείο, πρέπει να κάνουμε ένα ευρύτερο σχόλιο για το παιχνίδι. Πρώτο αρνητικό σημείο είναι η μικρή ταχύτητά του. Αν και οι ελάχιστες απαιτήσεις του είναι 386 επεξεργαστής σε 486/66 υπολογιστή, με περισσότερα από 8 MB RAM, όπου τα Windows πραγματικά "πετάνε", το OUTPOST επιμένει να είναι αρκετά αργό, με αποτέλεσμα μετά από λίγο να μας κουράζει.

Ενα δεύτερο και ίσως πιο ουσιαστικό πρόβλημα είναι οι αρκετές ατέλειες που παρουσιάζει, πολλές από τις οποίες αναγνωρίζει και η ίδια η Sierra. Μάλιστα, αναφέρει ότι όλες αυτές θα διορθωθούν σε μία νεότερη version του προγράμματος, η οποία θα διατίθεται δωρεάν στους νόμιμους χρήστες του προγράμματος, αλλά είναι άγνωστο πότε αυτή θα κυκλοφορήσει. Μάλιστα, ανεπίσημες πληροφορίες αναφέρουν ότι η πρώτη έκδοση περιέχει μόνο το 60% του παιχνιδιού, αλλά αυτό δεν μπορέσαμε να το διασταυρώσουμε από έγκυρη πηγή. Φαίνεται, λοιπόν, ότι παρά τη μεγάλη καθυστέρηση η Sierra δεν κατάφερε να παρουσιάσει ένα ολοκληρωμένο, bug-free πρόγραμμα και είναι κάτι στο οποίο δεν μας είχε συνηθίσει.

Προτού τελειώσουμε όμως με τις άσχημες εντυπώσεις, ως τελευταία θα αναφέρουμε τα γραφικά του παιχνιδιού. Οπως είχαμε αναφέρει και στο παρελθόν και μέσα από τη στήλη News, στο παιχνίδι υπάρχουν πάρα πολλά rendering γραφικά, ενώ όλο λειτουργεί στην ανάλυση 640x480 με 256 χρώματα. Βέβαια, τα περισσότερα από αυτά υπάρχουν στα ενδιάμεσα animated sequences, αλλά έχουν

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

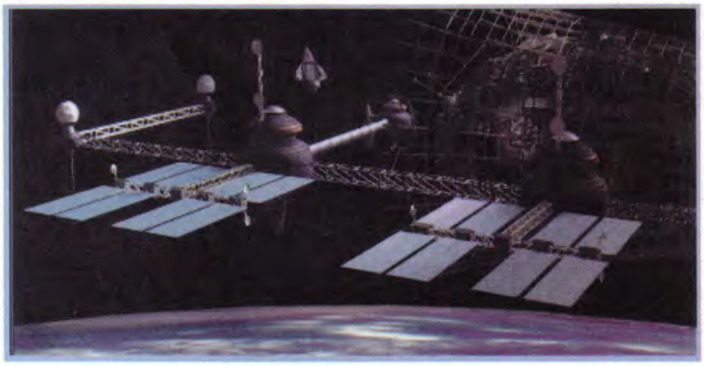
Η Sierra θέλει πολύ δρόμο ακόμα στο χώρο των strategy games.

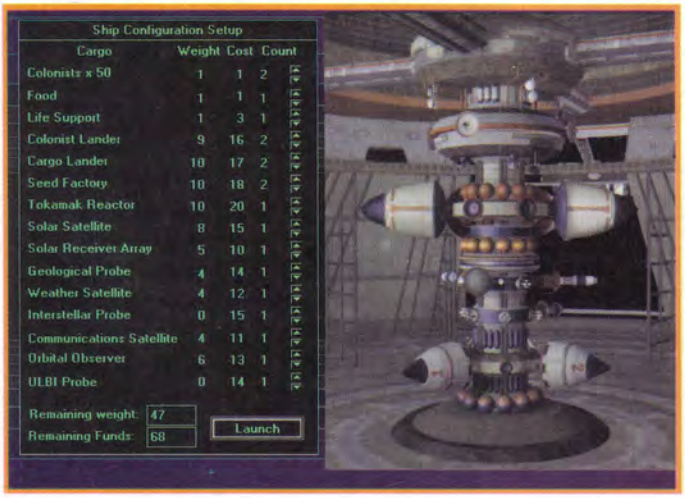
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	82
ΑΝΤΟΧΗ	80
GAMEPLAY	90

84%

πολύ καλό σχεδιασμό (βασισμένα σε πραγματικά πρωτότυπα της NASA), άριστα χρώματα και γενικώς δείχνουν πολύ ζωντανά. Ωστόσο, και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα γραφικά είναι εξίσου πολύ καλά, με μεγάλα και ευδιάκριτα sprites, κάνοντας τα πάντα κατανοητά. Ο ήχος, αν και δεν κυμαίνεται στα ίδια επίπεδα, είναι ωστόσο ιδιαίτερα ατμοσφαιρικός στα animated sequences και δίνει πραγματικά την αίσθηση του διαστήματος. Κατά τη διάρκεια όμως του παιχνιδιού, υπάρχουν μόνο διάφορα effects. Δυστυχώς, αυτή τη φορά η Sierra υποσχέθηκε πολλά, αλλά παρουσίασε λιγότερα. Το gameplay του παιχνιδιού είναι πολύ δύσκολο, ακόμα και για έμπειρους Sim City style παίκτες. Φυσικά, δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στην ακρίβεια των τεχνικών πληροφοριών. Αλλωστε, σε αυτό βοήθησε και η NASA, μέσω του Bruce Balfour, αλλά αυτό σίγουρα δεν είναι κάτι που θα ενθουσιάσει το ευρύ κοινό.

Αυτό θα ικανοποιηθεί με τα εκπληκτικά animated sequences, με τα πολύ καλά γραφικά και τον ήχο και, γενικά, με την πολύ καλή ατμόσφαιρα. Οπως προαναφέραμε, στο μέλλον αναμένουμε τη νέα, βελτιωμένη version του παιχνιδιού (δωρεάν για τους ήδη νόμιμους χρήστες), μία επίσης έκδοσή του για δισκέτες, ασφαλώς με πολύ λιγότερα animations, ενώ, τέλος, θα κυκλοφορήσουν μέχρι και τον επόμενο χρόνο τρία data disks, με περισσότερους πλανήτες για αποίκηση. Το OUTPOST, εκτός από τους φανατικούς των strategy games, συνιστάται και σε όσους θέλουν να μάθουν περισσότερα πράγματα για το διάστημα και την αποίκησή του, μια και σε αυτό τον τομέα είναι μία Interactive εγκυκλοπαίδεια. ■







ADVENTURE

REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ



Το παιχνίδι περιέχει 1.600 πραγματικές φωτογραφίες των πιο σημαντικών τοποθεσιών του Λονδίνου (!) και περισσότερα από 45 λεπτά full motion video. Η εισαγωγή -από τις καλύτερες που έχω δει- είναι εκπληκτική. Πραγματική κινηματογραφική ταινία. Το παιχνίδι δεν περιέχει καθόλου text, τα πάντα είναι με ομιλία (speech) και αυτό αποτελεί ίσως το μοναδικό μειονέκτημά του, αφού απαιτεί πολύ καλή γνώση αγγλικών.

Το πρόγραμμα απαιτεί minimum 386DX, SVGA κάρτα γραφικών (640x480x256 χρώματα), 2 MB RAM, 575K βασικής μνήμης, EMS μνήμη, CD-ROM drive μονής ταχύτητας, κάρτα ήχου με speech, SMART DRV και τουλάχιστον 5 MB στο σκληρό ή 15 MB αν θέλετε πλήρες installation.

Είσαι ένας κορυφαίος μυστικός πράκτορας των ΗΠΑ, ο Jon Daring, και η εισαγωγή δείχνει ότι κατόρθωσες να συλλάβεις, με μία φοβερή "επιχείρηση", το μεγαλέμπορο ναρκωτικών Roberto Scala, ο οποίος παράλληλα έκανε και εμπόριο όπλων. Ενα μήνα αργότερα, μια σειρά παράδοξων ("βιολογικών") θανάτων κτυπά το Λονδίνο. Πίσω από όλα αυτά βρίσκεται ο Stanislav Rooter, ένας από τους πιο επικίνδυνους κακοποιούς του κόσμου.



Ο πρώτος σου σύνδεσμος, η Kate.

Δεν θυμάμαι στα έξι χρόνια συνεργασίας μου με τα περιοδικά να έχω "παρεξηγήσει" τόσο πολύ ένα adventure. Οταν μας το παραχώρησαν για παρουσίαση, συμφωνήσαμε με τον αρχισυντάκτη μας να του αφιερώσουμε το πολύ ένα δισέλιδο. Δυστυχώς, άφησα την παρουσίαση για την τελευταία στιγμή. Ετσι, δεν υπήρχε περίπτωση το δισέλιδο να γίνει π.χ. τετρασέλιδο. Δυστυχώς, γιατί το CITY 2000 είναι ένα σπάνιο πρόγραμμα. Η ιδέα της εταιρίας είναι πανέξυπνη. Θέλει να προσφέρει στο κοινό μια μορφωτική σειρά που αφορά στις μεγαλύτερες πόλεις του κόσμου και κατόρθωσε να το συνδυάσει με ένα θρίλερ adventure!!!

Σκοπός του είναι να κυριαρχήσει πρώτα στο Λονδίνο και κατόπιν σε όλο τον κόσμο. Οι μυστικές βρετανικές υπηρεσίες σε καλούν για βοήθεια. Θα μπορέσεις, εσύ ο Jon Daring, να σταματήσεις τον S. Rooter; Προκειμένου να τελειώσεις το adventure, πρέπει να διασχίσεις όλο το Λονδίνο. Ετσι θα δεις όλες τις 1.600 πανέμορφες φωτογραφίες του και θα μάθεις πολλά πράγματα γι' αυτό.

Ο χειρισμός του δεν εξηγείται επαρκώς στο manual. Συνιστώ να εμφανίσετε αμέσως το χάρτη και να κινείστε με τη βοήθειά του. Προσέχετε την οθόνη πάνω δεξιά. Κάθε φορά που εμφανίζεται το σακουλάκι, αυτό σημαίνει ότι εκεί υπάρχει κάποιο αντικείμενο για χρήση. Ετσι, παίρνεις ένα χάρτη με το GET icon, ένα κουδούνι όμως το κάνεις USE. Αν βρεθείς σε τοποθεσία που έχει οριστεί να σου μιλήσουν, θα σου μιλήσουν.

Στο επάνω μέρος της οθόνης, καθώς κινείσαι, αναγράφεται το όνομα των δρόμων τους οποίους διασχίζεις (πολύ σημαντικό, ώστε να γνωρίζεις πού είσαι και τι ψάχνεις). Αργότερα μέσα στο ξενοδοχείο Χίλτον θα βρεις έναν άλλο χάρτη του Λονδίνου. Παίρνοντάς τον στο Inventory σου και κάνοντάς τον USE, θα καταλαμβάνει όλο το παράθυρο γραφικών και θα κινείσαι μέσω αυτού!!! Σε κάθε το-



Ο χάρτης του Λονδίνου. Εσύ είσαι στο Χίλτον.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

ποθεσία γύρνα γύρω-γύρω, από 1-4 οπτικές γωνίες, γιατί μπορεί σε κάποια από αυτές να υπάρχει κάτι το οποίο δεν εμφανίζεται στις άλλες. Το παιχνίδι παίζεται μέσα από το DOS.

Το ίδιο το πρόγραμμα κάνει INSTALL ένα VESA driver για να βλέπεις γραφικά 640x480.

Η λειτουργία του είναι "παραθυρική", δηλαδή για να κλείσεις ένα παράθυρο (π.χ. τα SAVES ή το χάρτη) κάνεις κλικ στην πάνω - αριστερή γωνία του παραθύρου. Οταν σε κάποια οθόνη υπάρχει κάποιο animation, τότε ανοίγει ένα άλλο παράθυρο μέσα στη βασική οθόνη, μέσα από το οποίο βλέπεις το video που σε ενδιαφέρει. Ενα video μπορείς να το σταματήσεις πατώντας το πλήκτρο ESCAPE ή να το ξαναδείς όσες φορές θέλεις πατώντας το πλήκτρο R (Replay). Αλλες φορές, προκειμένου να γίνει μια συζήτηση, πρέπει να κάνεις κλικ στο TALK icon (να ανάψει το κόκκινο φωτάκι) και μετά να κάνεις κλικ στο πρόσωπο που σε ενδιαφέρει. Θα εμφανιστούν διάφορες επιλογές από τις οποίες διαλέγεις όποια θέλεις.



Ο ποταμός Thames (Τάμεσης).

Το gameplay και η δράση είναι εντυπωσιακά. Δεν πίστευα στα μάτια μου. Ξεκινώντας, άνοιξε το χάρτη και γύρνα δεξιά. Πήγαινε ευθεία. Κοίτα τους χώρους έξω από το αεροδρόμιο και ξαναμπές μέσα. Θα γίνει μια αναγγελία για σένα. Στρίψε δεξιά και πήγαινε ευθεία. Τώρα στρίψε δύο φορές δεξιά. Εδώ βρίσκονται οι πληροφορίες και θα σου δώσουν ένα φάκελο. Κάνε κλικ το LOOK icon (μεγεθυντικός φακός) στο φάκελο. Κάνε LOOK στα χρήματα και στη διεύθυνση (10 Curzon str. Mayfair). Γύρνα δύο φορές δεξιά και πήγαινε συνεχώς μπροστά, προς το σταθμό του τρένου. Κάνε USE στα χρήματα και αγοράζεις εισιτήριο!! (Στο σημείο αυτό, αν γυρίσεις αριστερά, υπάρχει ένας Photo booth που μέσα στο σακούλι, αν τον κάνεις USE, βγάζεις φωτογραφίες. Θα βρεις όμως και άλλον αργότερα.) Μπες ευθεία στο τρένο. Προχώρησε στην Brompton Road και μετά στην Knightbridge.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Aditus Inc.
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM DRIVE
ΤΥΠΟΣ
3-D photorealistic - video adventure game

Στο τέλος της, στο Hyde Park Corner, πήγαινε βόρεια. Μπες στο Χίλτον. Μέσα στρίψε δεξιά. Σου δίνουν το κλειδί του δωματίου σου. Ανοιξε το σακουλάκι (Objects) και πάρε το μεγάλο χάρτη του Λονδίνου με το GET icon. Στο inventory σου κάνε τον USE. Γύρνα μία δεξιά, μπροστά (αφήνεις το κλειδί), δεξιά, μπροστά, δεξιά (curzon str.) μπροστά, δεξιά. Βρίσκεσαι έξω από το σπίτι του συνδέσμου σου. Ανοιξε το σακουλάκι (Objects) και κάνε USE το κουδούνι. Συναντάς το σύνδεσμό σου, την πανέμορφη Kate, που σου εξηγεί τι ακριβώς θέλουν από σένα.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας. ■



Φανατικός Σέρλοκ Χολμ-ιστής, τι άλλη φωτογραφία θα τραβούσα!

Το πρόγραμμα, που περιλαμβάνεται σε 1 CD, μας παραχώρησε η OPTICAL SYSTEM.



Οι Beatles φυσικά στο μουσείο της Μαντάμ Tissot.



Εξω από το Παλάτι του Μπάκινχαμ.



Σπάνια μια εταιρία παραγωγής προγραμμάτων ευχαριστεί δημόσια τον ειδικό Τύπο για τα μειονεκτήματα που επισήμανε στις παραγωγές της!!! Το RETURN TO RINGWOLRD θα αποτελέσει το πιο κλασικό παράδειγμα για το πώς μια μεγάλη εταιρία κατορθώνει σε χρόνο μηδέν να ανατρέψει το εις βάρος της αρνητικό κλίμα, εισπράττοντας από παντού τις πιο θετικές κριτικές.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Στο Ringworld είχε σχολιαστεί πολύ αρνητικά το γεγονός των ατελείωτων διαλόγων και της σχεδόν ανύπαρκτης δράσης. Ο ειδικός αμερικανικός Τύπος έλεγε, σχεδόν σύσσωμος, ότι δεν χρειάζεται να κυκλοφορούν τέτοια προγράμματα διότι δεν προσφέρουν τίποτα ουσιαστικό στο χρήστη-παίκτη, ο οποίος τελικά "κλαίει τα λεφτά του". Η Tsunami στο τρίτο κατά σειρά adventure της παρουσιάζεται, στην κυριολεξία, με άλλο πρόσωπο. Διατήρησε όλα τα θετικά του Ringworld -την ατμόσφαιρα της περιπέτειας και τον εκπληκτικό κόσμο που δημιούργησε ο περιβόητος Larry Niven-, ενώ παράλληλα πρόσθεσε πάρα πολύ δράση με μερικούς αρκετά δύσκολους γρίφους. Ας πάρουμε όμως τα πράγματα με τη σειρά.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στην εισαγωγή παρουσιάζεται η ιστορία περίπου από το πρώτο μέρος της σειράς. Βρισκόμαστε στον 29ο αιώνα και ο πυρήνας του διαστήματος εκρήγνυται. Ενα τεράστιο κύμα ραδιενέργειας διαπερνά το διάστημα, απειλώντας άμεσα όλες τις μορφές ζωής του γαλαξία. Η ραδιενέργεια αυτή θα χρειαστεί σχεδόν 20.000 χρόνια ακόμη, ώσπου να φτάσει στα μέρη του διαστήματος που όλοι ξέρουμε. Ετσι, κανείς δεν φαίνεται να ανησυχεί άμεσα, εκτός από τους Puppeteers, ένα είδος διαστημικών μεταλλαγμένων στρουθοκαμήλων. Ως οι δειλοί του διαστήματος, φοβούνται το υπερ-διάστημα και έτσι δουλεύουν τις πιο αναπτυγμένες τεχνολογίες για να μετακομίσουν με ολόκληρο τον πλανήτη τους. Πολλά χρόνια πριν, οι Puppeteers είχαν βοηθήσει κρυφά τους ανθρώπους στον πόλεμο με τους Kzin. Αιώνες αργότερα, ο Kzinti Patriarch, ανακαλύπτοντας αυτό το μυστικό των Puppeteers, στέλνει το καλύτερο σκάφος του, με σκοπό να καταστρέψει τον κόσμο τους. Την τελευταία στιγμή, οι Quinn McQuarry, Miranda Rees, Seeker of Vengeance ανατρέπουν τα σχέδιά του, καταστρέφοντας το πιο ισχυρό αστρόπλοιό του, το Destroyer. Από μια "παρεξήγηση" έχουν κηρυχτεί παράνομοι. Τους κυνηγούν δε όλοι: οι Puppeteers γιατί τους έκλεψαν προηγμένη τεχνολογία, ο Kzinti Patriarch γιατί του κατέστρεψαν το Destroyer και οι κυβερνήσεις των ανθρώπων και



Κερδίζοντας το Outpost Alpha Gard game.



Βρίσκοντας τις συντεταγμένες για να μπεις στο Ringworld.

ADVENTURE REVIEW

ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

των Kzin γιατί έκλεψαν το πιο γρήγορο σκάφος του διαστήματος, το περίφημο Lance of Truth. Οι ARM (United Nation's Amalgamated Regional Militia), ο διεθνής στρατός, σας κυνηγούν σε όλο το λεγόμενο Known Space. Επικεφαλής της δίωξης έχει οριστεί ο στρατηγός Carson Teal, ένας μεγαλομανής που θέλει να κυριαρχήσει σε ολόκληρο τον κόσμο. Ο μόνος τρόπος να αποκαταστήσετε το όνομά σας είναι να γυρίσετε πίσω στο Ringworld και να βρείτε τα απαραίτητα στοιχεία. Και όχι μόνον αυτό. Πρέπει να αντιμετωπίσετε τον κίνδυνο που αντιπροσωπεύει ο Carson Teal και να θέσετε τέλος στα απάνθρωπα και καταχθόνια σχέδιά του. Αν όλα αυτά σας φαίνονται απλά, ξεχάστε το. Αυτή τη φορά ο θάνατος είναι συνεχώς ένα βήμα πίσω σας.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

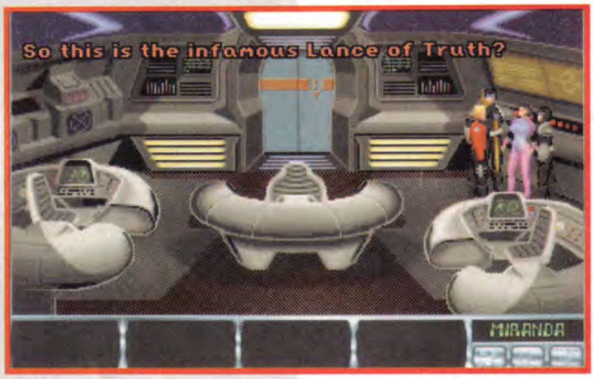
Τα γραφικά του Return to Ringworld είναι πάρα πολύ όμορφα. Ούτως ή άλλως, τα σχέδια του Larry Niven είναι εκπληκτικά. Οι χρωματισμοί είναι πανέμορφοι και φοβερά ζωντανοί. Αυτό πάντως που με εντυπωσίασε είναι το εξαιρετικό animation. Δείτε τη Miranda να περπατά και να σταματά και τα λέμε... Η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι πάρα πολύ καλά. Εκεί όμως όπου το CD δικαιώνει πλήρως την υπόστασή του είναι τα speech που περιέχει. Εκπληκτικά καλές φωνές, τόσο που δεν θέλεις να σταματήσεις να ακούς τους χαρακτήρες να μιλάνε. Ο χειρισμός είναι σχετικά απλός και λειτουργικός. Αν θέλετε να περάσετε την εισαγωγή, πατήστε το πλήκτρο ESCAPE και επιλέξτε είτε το RESTORE (F3) είτε το PLAY GAME (F4) που σας μεταφέρει στην αρχή. Πατώντας το F1, βλέπετε τις λειτουργικές εντολές όπως SAVE (F2), RESTORE (F3), RESTART (F4), PAUSE (F5), SOUND OPTIONS (F6) - για τις κάρτες ήχου, QUIT (F7), VIEW CREDITS (F8) και SPEECH OPTIONS (F9), με τις οποίες ρυθμίζετε αν θα έχετε speech, text ή και τα δύο μαζί.



Με το αεροσόλ εξουδετερώνεις το laser.

Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει τα 6/7 της οθόνης, ενώ στο κάτω μέρος εμφανίζεται το INVENTORY. Για να κάνετε LOOK σε ένα αντικείμενο που κουβαλάτε, κάνετε κλικ σε αυτό με τον Hand κέρσορα και το κάνετε κλικ στο (?) icon που υπάρχει στα δεξιά. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse, εμφανίζεται το control panel το οποίο περιέχει τις εντολές LOOK (για αντικείμενα στην οθόνη δράσης), TALK, ACT (USE), WALK, SWITCH ACTORS (μια και χειρίζεστε τρεις χαρακτήρες!!) και το GAME UTILITIES (λειτουργικές εντολές, δηλαδή ό,τι και το F1). Για να αλλάξετε κέρσορα, πατάτε το δεξί πλήκτρο (control panel) και διαλέγετε έναν άλλο. Οταν αλλάζετε οθόνες, ο κέρσορας του WALK (σαν στόχος όπλου) αλλάζει σε βέλος που δείχνει την έξοδο. Αρκετές φορές θα χειριστείτε διάφορους υπολογιστές, αλλά εκεί τα πράγματα είναι απλά. Τι κομπιουτεράδες είστε! Μία σημείωση μόνο: για να χρησιμοποιήσετε τον scanner σας, τον διαλέγετε, τον κάνετε κλικ στο (?) icon και τον χειρίζεστε όπως αυτός εμφανίζεται. Για να φύγετε, απλώς κάντε κλικ τον κέρσορα οπουδήποτε στην οθόνη έξω από αυτό. Ο χειρισμός του συνηθίζεται εύκολα και δεν θα σας δημιουργήσει προβλήματα.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Tsunami
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-Drive
ΤΥΠΟΣ
3-D graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο



Η αιχμαλωσία του διαστημοπλοίου σας.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του Return to Ringworld είναι εκπληκτική, ίσως το πιο δυνατό σημείο όλης της περιπέτειας. Γραφικά, σενάριο, δράση, χειρισμός τριών διαφορετικών χαρακτήρων, τα πάντα "μυρί-



Η απογείωση με το διαστημόπλοιο που φτιάχνεις.



Εχοντας φτιάξει το νέο σκάφος σου.



Με τη Βοήθεια του reader θα «βγάλεις» το infodisk.

ζουν" - αναδεικνύουν τον περιβόητο δημιουργό Niven. Αυτό και μόνο αποτελεί εγγύηση. Η δράση του είναι εκπληκτικά πλούσια. Πρόκειται για ένα αρκετά μεγάλο adventure. Δεν συγκρίνεται σε αυτόν τον τομέα με τον προκάτοχό του ούτε και με την πλειοψηφία των adventures που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό. Η Tsunami μάλλον σκέφτηκε ως εξής: δράση Ringworld = 3, δράση Return to Ringwolrd = 97, άθροισμα 100, διά δύο 50 και έτσι εξισορρόπησε την αρνητική εικόνα του πρώτου (τι γράφω πάλι!!!).

Ο χειρισμός των τριών διαφορετικών χαρακτήρων προσδίδει μια μοναδική μαγεία στη δράση της περιπέτειας. Ξεκινώντας μέσα στο σκάφος που έχετε κλέψει, το Lance of Truth, πρέπει να βρείτε τρόπο να επιστρέψετε στο Ringworld. Αν το θεωρείτε εύκολο, κάνετε πολύ μεγάλο λάθος. Εκεί θα έχετε την πρώτη σας συνάντηση με τον παρανοϊκό Teal, ο οποίος κατορθώνει να πάρει το σκάφος σας μαζί με τη Miranda. Αυτή πρέπει να δραπετεύσει, ενώ οι Quinn και Seeker πρέπει να κατορθώσουν να φτάσουν στην άκρη, στο χείλος του Ringworld. Εκεί θα βοηθήσουν μια πανάρχαια φυλή, τους ανθρώπους των πάγων που ζουν ψηλά στον αέρα!! Από εκεί θα πρέπει να φτάσετε στη βάση του ARM και να σταματήσετε τα σχέδια του Teal. Οι γρίφοι, που ποικίλλουν ως προς το βαθμό δυσκολίας, είναι σε γενικές γραμμές έξυπνοι και αρκετοί από αυτούς πρωτότυποι. Είναι σίγουρο ότι η Tsunami βρήκε το δρόμο της.



Η ομάδα του Teal που σας κυνηγά για να σας αιχμαλωτίσει.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο stepping disk (κάτω δεξιά) και μετά στον υπολογιστή. Δες όλες τις επιλογές. Διάβασε όλες τις πληροφορίες (πολύτιμα hints) και παίξε το Outpost Alpha Card game. Δεν είναι τόσο δύσκολο (στο CD, από όπου κάνεις install, στο read me αρχείο υπάρχουν αναλυτικά όλες οι οδηγίες του). Κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο στρογγυλό table στη μέση του δωματίου. Σε αυτό κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο stasis gun που περιέχει. Κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στην πόρτα για να βγεις (το κουμπί δίπλα της, την κλειδώνει - ξεκλειδώνει, κάνοντας LOOK στο κουμπί μαθαίνεις το status της πόρτας). Κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στην αριστερή πόρτα. Μέ-



Η αιχμαλωσία της Miranda από τον Teal.



Με τον αερόσακο θα ανατρέψεις το robot.

ADVENTURE REVIEW



Η Miranda είναι φυλακή και προετοιμάζει την απόδρασή της.



Μιλώντας με την επικεφαλής της φυλής των πάγων.

σα στο εργαστήριο (Lab), κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο Probe, πάνω στην κονσόλα δεξιά. Ακριβώς δίπλα, στο έδαφος, κάνε κλικ τον LOOK και τον GET κέρσορα στο Unit. Στα ράφια κάτω δεξιά, στο τρίτο από κάτω κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο Reader. Κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στην πόρτα για να γυρίσεις στο διάδρομο. Από εδώ, στο βάθος, δεξιά και αριστερά, μπορείς να πας στα δωμάτια των Seeker και Miranda, τα οποία όμως δεν περιέχουν τίποτα. Κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στο ασανσέρ (βορινή πόρτα). Μέσα κάνε κλικ στο DECK 5. Εκεί κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο loose access panel στο έδαφος κάτω δεξιά. Το μετακινείς. Κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο clamp. Κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στα fibers (καλώδια), δίπλα στη δεξιά πόρτα. Τώρα κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στην αριστερή πόρτα για να μπεις μέσα (Sick Bay). Κάνε κλικ στο cabinet, στο βορινό τοίχο, τον ACT κέρσορα για να τα ανοίξεις και σε αυτό κάνε κλικ τον LOOK και τον ACT κέρσορα στο Com-Scanner. Τώρα πρέπει να έχεις οκτώ αντικείμενα. Κάνε LOOK στο autodoc (το μηχάνημα). Κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στο κόκκινο κουμπί. Μέσα έλεγξε όλες τις λειτουργίες. Το ADVANCED PROCEDURES χρειάζεται κωδικό πρόσβασης. Βγες με το άσπρο κουμπί OPEN DOOR. Κάνε κλικ τον ACT κέρσορα στην πόρτα για να γυρίσεις στο χολ και πάλι κλικ τον ACT κέρσορα στο ασανσέρ (βορινή πόρτα) για να μπεις μέσα. Κάνε κλικ στο BRIDGE. Εδώ βρίσκονται η Miranda και ο Seeker. Κάνε κλικ τον TALK κέρσορα στη Miranda.

Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Μίνιμουμ 386/25.


Απαιτεί 590 K της βασικής μνήμης και 2 MB RAM.


Στο σκληρό δίσκο καταλαμβάνει 2-3 MB μαζί με τα saves.


Υποστηρίζει γραφικά VGA, με 256 χρώματα στην ανάλυση 320x200.


Το παιχνίδι περιλαμβάνεται σε 1 CD και μας το παραχώρησε η OPTICAL SYSTEMS.



Στη χώρα των πάγων σαν Seeker.


Το διαστημόπλοιο που σας κυνηγά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Είναι αναμφίβολα το κορυφαίο adventure της Tsunami έως σήμερα. Ο Larry Niven έχει κάνει μια απαράμιλλη δουλειά σε όλα τα επίπεδα. Ίσως το καλύτερο δείγμα από το χώρο των λεγόμενων "φανταστικών" περιπετειών.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	94
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90

88%



Με τον treactor θα ανασηκώσεις το cable με το unit για να ανέβεις στο balcony.

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή, μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Και αυτόν το μήνα υπάρχουν αρκετά φρέσκα tips για τα αγαπημένα σας παιχνίδια. Ωστόσο, σε αυτό το σημείο θα ήθελα να ζητήσω την κατανόηση από τους αναγνώστες της στήλης.

Πολλοί αναγνώστες μάς στέλνουν γράμματα με tips αλλά κυρίως με ερωτήσεις που αναφέρονται σε δημοφιλή -και μη- παιχνίδια που κυκλοφορούν.

Δυστυχώς, όμως, δεν μπορούμε να ικανοποιήσουμε όλους με απαντήσεις μέσα στις δύο σελίδες της στήλης, φυσικά λόγω του περιορισμένου χώρου.

Παρ' όλα αυτά, κάνουμε ό,τι μπορούμε και σε πολλά παιχνίδια ίσως βρείτε λύση στο πρόβλημά σας μέσα από απάντηση που απευθείνεται σε κάποιον άλλο αναγνώστη. Ευχαριστούμε και πάλι για την κατανόηση!

THE SETTLERS

Ενα από τα πολύ δύσκολα strategy games του στιλ Sim City. Ειδικά για το φίλο Χρήστο που του αρέσει πολύ το παιχνίδι, ακολουθούν μερικοί κωδικοί γι' αυτό, ενώ στο μέλλον θα έχουμε και κάποια ακόμα tips.

1 start
2 station
3 unity
4 wave
5 export
6 option
7 record
8 scale
9 sign
10 acorn
11 chopper
12 gate
13 island
14 legion
15 piece
16 rival
17 savage
18 xaver
19 blade
20 beacon
21 pasture
22 omnus
23 tribute
24 fountain
25 chude
26 trailer
27 canyon
28 repress
29 yoki
30 passive

TIPS ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο φίλος της στήλης Δημήτρης Γαλάνης από τη Νέα Αρτάκη Εύβοιας, φαίνεται ότι "εργάστηκε" σκληρά όλο το καλοκαίρι, μια και βρήκε πολλούς κωδικούς και tips από αρκετά παιχνίδια. Δημοσιεύουμε τα tips του και για τα 4 παιχνίδια και τον ευχαριστούμε.

THE INCREDIBLE MACHINE

Ο κωδικός για την τελευταία πίστα είναι GULF. Από εκεί και πέρα πρασινίζουν όλες οι υπόλοιπες και μπορείτε να παίξετε όποια θέλετε.

THE HUMANS

Οι έντεκα τελευταίοι κωδικοί του παιχνιδιού είναι:

70 NIN
71 TECHNOPHOBE
72 GETTING THERE
73 TIME IS
74 RUNNING OUT
75 LORDS OF CHAOS
76 NOW ITS DONE
77 IM OUT OF HERE
78 HERES TO A
79 BETTER LIFE
80 BYE BYE BYE

STUNTS

Με την επιλογή ταχυτήτων στο manual και έχοντας την 5η ταχύτητα την ώρα που τρέχετε, όταν πηδήξετε οτιδήποτε ενώ βρίσκεστε στον αέρα, βάλτε την 6η ταχύτητα και κρατήστε πατημένο το κουμπί.

Θα ακούσετε τις στροφές σιγά σιγά να ανεβαίνουν και όταν προσκρούσετε στο έδαφος θα αναπτύξετε ταχύτητα της τάξεως των 300 χιλιομέτρων.

Το κόλπο πιάνει εύκολα με τη formula 1, τη Ferrari και τη Lamborgini. Στα άλλα αυτοκίνητα θέλει συγχρονισμό.





SYNDICATE

Αν και έχει κυκλοφορήσει από καιρό, απασχολεί ακόμα πολ-



λούς gamers. Γι' αυτό, το tip που ακολουθεί θα σας βοηθήσει αρκετά. Για όνομα εταιρίας δώστε DO IT AGAIN. Οταν παίζετε, πατήστε Ctrl και C μαζί για να τελειώσετε το level. Επίσης, εάν θέλετε άπειρα χρήματα, δώστε για όνομα εταιρίας TO THE TOP.

EUROPEAN CHAMPIONSHIP '92

Ανοιχτείτε στο κάτω μέρος της οθόνης και, όταν πλησιάσετε τη γραμμή του κόρνερ, σουτάρετε σημαδεύοντας το δοκάρι.

Η μπάλα θα χτυπήσει στο δοκάρι χωρίς να περάσει τη γραμμή, αλλά το γκολ θα έχει κατακυρωθεί. Λειτουργεί και από κόρνερ και πιο σπάνια από πλάγια. Επίσης, ο Δημήτρης ζητάει κάποια tips σχετικά με το Jurassic Park, μια και δεν μπορεί να περάσει στις επόμενες πίστες.

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Μια και το εν λόγω πολύ καλό παιχνίδι αναφέρεται και σε άλλο σημείο, αλλά υπάρχει αυτόν το μήνα και σε review, ας αναφέρουμε και ένα πολύ απλό αλλά πρακτικό tip για να βάζετε εύκολα γκολ. Τη στιγμή που ο αντίπαλος τερματοφύλακας είναι έτοιμος να κάνει το βολέ, σταθείτε λίγο μπροστά του και πατήστε fire τη στιγμή που σουτάρει. Το γκολ είναι πια απλή υπόθεση. ■



ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

Ο Νίκος Πορφύρης από την Πάτρα ασχολήθηκε και εκείνος, όπως και πολλοί αναγνώστες, με το πολύ δημοφιλές Prince of Persia 2. Και εκείνος όμως, όπως πολλοί, έχει "κολλήσει" στην τελευταία πίστα. Αν και δεν περιγράφει σε ποιο σημείο ακριβώς βρίσκεται, ωστόσο το πιθανότερο είναι να βρίσκεται στο τελευταίο σημείο, όπως και πολλοί άλλοι, όπου πια δεν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις. Ωστόσο, η λύση είναι πολύ απλή. Πρέπει να γίνετε φλόγα (flame) και για να γίνει αυτό, κουνάτε το Joystick δεξιά-αριστερά συνεχώς έως ότου μεταμορφωθείτε σε φλόγα. Είναι τελικά κάτι το εκνευριστικά απλό!

Ο Λεωνίδας Παπαδόπουλος από το Αιγάλεω έχει ορισμένα σημαντικά προβλήματα με δύο παιχνίδια, όχι τόσο στο πώς να παίξει με αυτά αλλά κυρίως στο πώς να τα κάνει να ξεκινήσουν. Πιο αναλυτικά, το πρώτο παιχνίδι είναι ένα πολύ δημοφιλές x-wing. Κατά το setup του προγράμματος πρέπει να διαλέξουμε το speed του παιχνιδιού ανάλογα με τον τύπο του επεξεργαστή που έχουμε.

Ο Λεωνίδας έχει έναν 386SX/25 υπολογιστή, ωστόσο το παιχνίδι τού προτείνει να διαλέξει την option slow που είναι για τα μηχανήματα 8088 και 80286. Αυτό είναι μάλλον φυσικό, μια και οι επιδόσεις στην ταχύτητα ενός 386SX/25 επεξεργαστή πλησιάζουν περισσότερο αυτές ενός πολύ γρήγορου 80286 παρά ενός αργού 386DX. Μπορούμε όμως να διαλέξουμε την επιλογή medium (για υπολογιστές 386) χωρίς να πάθει κάτι ο υπολογιστής μας, όπως φοβάται ο Λεωνίδας. Απλώς, το παιχνίδι κατά τη διάρκεια της πτήσης δεν θα είναι τόσο γρήγορο όσο θα έπρεπε, αλλά τα γραφικά είναι καλύτερα από την έκδοση slow. Επίσης, στο ίδιο παιχνίδι μάς ρωτάει πώς θα περάσει το σημείο όπου του ζητείται ένας κωδικός από το manual και αν μπορούμε εμείς να δημοσιεύσουμε αυτούς του κωδικούς. Οπως λοιπόν καταλαβαίνετε, ο φίλος Λεωνίδας δεν έχει το original παιχνίδι, αλλιώς θα διέθετε το manual με τους αντίστοιχους κωδικούς, μια και αυτή η διαδικασία υπάρχει ακριβώς για να αποτρέπει τους επίδοξους αντιγραφείς προγραμμάτων. Αντιλαμβάνεστε επομένως ότι δεν θα μπορούσαμε, για τεχνικούς λόγους αλλά κυρίως δεοντολογίας, να δημοσιεύσουμε τέτοιους κωδικούς γιατί θα ήταν σαν να υποστηρίζαμε την πειρατεία του software.

Στο δεύτερο παιχνίδι όπου επίσης είχε πρόβλημα ήταν το FIFA INTERNATIONAL SOCCER (review σε άλλες σελίδες αυτού του τεύχους), το οποίο δεν μπορούσε να εκτελέσει. Ενα πρόβλημα που ίσως έχετε συναντήσει και εσείς στο συγκεκριμένο παιχνίδι. Η λύση είναι απλή και δοκιμασμένη και σε άλλα παιχνίδια με παρόμοιο πρόβλημα. Ετσι, εάν διαθέτετε MS-DOS 6 και άνω, αρκεί να πατήσετε F5 κατά την εκκίνηση του υπολογιστή, έτσι ώστε να μη φορτωθεί κανένας memory και device driver, και τότε -ως διά μαγείας- το παιχνίδι θα τρέξει κανονικά.

ADVENTURE

SOS * SOS * SOS

Αυτή τη φορά δεν έχει ιδιαίτερους προλόγους. Στις πλημμύρες που έπνιξαν την Αττική, ένας πολύ καλός φίλος παραλίγο να χάσει τη ζωή του. Μιλάω για τον Γιώργο Κυπαρίσση, αρχισυντάκτη για κάποιο διάστημα του "αδελφού" περιοδικού "PIXEL" και για πολλά χρόνια συντάκτη του "PC Master" και του "PIXEL". Πρόλαβε να βγει από το αυτοκίνητό του λίγο προτού το παρασύρουν τα ορμητικά νερά. Το αυτοκίνητο καταστράφηκε ολοσχερώς, ενώ ο ίδιος στην κυριολεξία πάλευε για δύο ολόκληρες ώρες με τα νερά μέχρι να γλιτώσει. Γιώργο, μέσα από τη στήλη σού ευχόμαστε ό,τι καλύτερο και παράλληλα εκφράζουμε τη λύπη μας για όλες τις οικογένειες των θυμάτων.

• του Αντρέα Τσουρινάκη

Και σε αυτό το τεύχος κάτι από τα παλιά, αλλά -προσωπικά πιστεύω- πάρα πολύ σημαντικό. Ο λόγος για το **EYE OF THE BECHOLDER 1.** Δεν ξέρω πόσοι από εσάς γνωρίζετε ότι σε αυτό RPG υπήρχαν 12 ειδικές αποστολές, μία σε κάθε επίπεδο. Οι 12 αυτές αποστολές όχι μόνο δεν ήταν απαραίτητες σε κάποιον για να ολοκληρώσει το παιχνίδι, αλλά δεν αναφέρονταν πουθενά, ούτε στο manual ούτε σαν κάποιο hint μέσα στο παιχνίδι. Μία αναφορά στις ειδικές αποστολές των 11 και 12 επιπέδων έχει γίνει μέσα από τη στήλη αυτή, στο PC Games του Ιανουαρίου.

Στο "PIXEL" παλαιότερα είχα γράψει για όλες τις αποστολές, αλλά παρέμενε μυστήριο η αποστολή του επιπέδου 10. Μία πληροφορία που είχε στείλει ένας φίλος παλαιότερα, την οποία είχε διαβάσει σε ένα ξένο περιοδικό, ήταν λαθεμένη. Παρ' όλα αυτά, εμείς την είχαμε δημοσιεύσει μαζί με το υπόλοιπο γράμμα. Αυτό το κενό για την ειδική αποστολή του 10ου επιπέδου με έτρωγε σαν σαράκι. Εστειλα γράμμα στην εταιρία, τίποτα. Μου απάντησαν να αγοράσω το επίσημο Hint-book του παιχιδιού. Το αγόρασα, αλλά και πάλι τίποτα!!! Ναι, ίσως φαίνεται τρελό, αν και το Hint-book λύνει αναλυτικά ολόκληρο το RPG, κάνει μεν μνεία για τις 12 αυτές ειδικές αποστολές, δίνει όμως μόνο κάποια αόριστα hints. Εγραψα και στην περιβόητη SCORPIA στη Νέα Υόρκη, ίσως την πιο διάσημη παίκτρια RPGs στον κόσμο, αλλά ούτε και αυτή μου απάντησε. Να χάθηκε το γράμμα; Ποιος ξέρει.

Το **EYE OF THE BEHOLDER 1** δεν είχε "βγει" ποτέ από τον υπολογιστή μου. Κάθε τόσο έπαιζα και ξανάπαιζα το 10ο επίπεδο μήπως και βρω τη λύση που τόσο καιρό έψαχνα. Κρατηθείτε καλά, διαβάζοντας την επόμενη σειράφράση. Είναι αληθινή. Κατόπιν προσπαθειών περίπου 1 1/2 χρόνου, ένα πρωινό, γύρω στις 5 τα ξημερώματα, βρήκα τη λύση. Μπορεί να ακουστεί απλή, αλλά για μένα αποτέλεσε αληθινό μαρτύριο. Σημειώστε ότι από όσο γνωρίζω, σύμφωνα με τα προηγούμενα αλλά και με τα ξένα περιοδικά που παρακολουθώ, πρώτη φορά δημοσιεύεται η λύση της εν λόγω αποστολής. Στις σελίδες αυτές θα δείτε τους χάρτες των



Eye of the Beholder: Τα special quest του level 9 (πάνω) και του level 10 (κάτω).



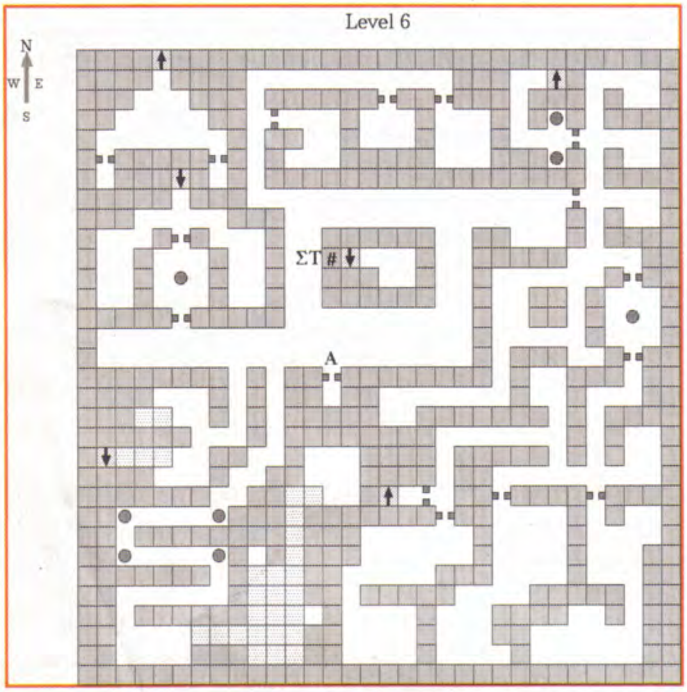
επιπέδων 6 και 10. Η ειδική αποστολή για το επίπεδο 6 είναι να μαζέψεις τα 10 Kenku eggs και να τα βάλεις στο δωμάτιο Α του χάρτη Level 6. Είναι το περίφημο Nest των Kenkus. Για την ειδική αποστολή του επιπέδου 10 θα χρειαστείς 3 από αυτά τα Kenku eggs. Βάλε από ένα στις υποδοχές (niche) στα σημεία Β, Γ, Δ του χάρτη Level 10. Τότε, παίρνοντας το μήνυμα ότι εκτέλεσες την ειδική αποστολή του επιπέδου αυτού, σου επιτίθενται 4 Mantis Warriors. Αφού τους σκοτώσεις - το spell "lighting" είναι το πιο αποτελεσματικό-, αφήνουν και 4 rings τα οποία μπορείς να φορέσεις στην ομάδα σου. Επισημαίνουμε στο σημείο αυτό ότι υπάρχει άμεση σύνδεση των δύο αυτών επιπέδων. Η teleport Ε του χάρτη Level 10 με "κλειδί" το stone ring σε πηγαίνει στην teleport ΣΤ του επιπέδου 6 - φυσικά ισχύει και το αντίθετο. Εγώ τώρα πια ηρέμησα. Εσείς να είστε υπερήφανοι με το PC Games που πρώτο δημοσιεύει μέσω της στήλης αυτής την ανωτέρω λύση.

Μια και ξεκινήσαμε, ας παρουσιάσουμε εν συντομία και τις άλλες αποστολές.

LEVEL 1: Στο ράφι (niche) που έχει 2 scrolls (Armor και Bless spells) βάλε ένα dagger!!

LEVEL 2: Υπάρχουν 3 δωμάτια, οι τοίχοι των οποίων έχουν σχεδιασμένα daggers. Βάλε από ένα dagger στα σχήματα αυτά!

LEVEL 3: Αφού βάλεις από 1 gem στα left eyes που υπάρχουν στους τοίχους 4 δωματίων και ανοίξεις έτσι δυο μυστικά περάσματα, πάρε πίσω τα 4 gems που συνολικά έβαλες!!



Eye of the Beholder: Χάρτης του Level 6.

LEVEL 4: Σε ένα δωμάτιο υπάρχει μια αλυσίδα, η οποία ρυθμίζει την κίνηση κάποιων moving blocks εκεί κοντά. Απλά τράβηξε την αλυσίδα αυτή. (Ετσι έμαθα ότι υπάρχουν ειδικές αποστολές για κάθε επίπεδο.)

LEVEL 5: Σε ένα δωμάτιο, στον τοίχο γράφει PANTRY και εκεί βρίσκεις ένα potion. Μην το πιεις, αλλά βάλε rations στο ράφι που υπάρχει εκεί!!!

LEVEL 6: Αναφερθήκαμε ήδη σε αυτό.

LEVEL 7: Υπάρχει ένα δωμάτιο που περιέχει 5 συνολικά teleports. Η μία είναι ανενεργός. Σε αυτό υπάρχουν και 3 ράφια. Βάλε από ένα stone key (teleport key) σε κάθε ράφι. Θα εμφανιστούν 3 ειδικά scrolls. Πάρε και τα stone keys και τα scrolls φυσικά, γιατί θα σου χρειαστούν για την ειδική αποστολή του Level 11!!

LEVEL 8: Υπάρχει ένα δωμάτιο με 12 flame gauntlets (σαν μπούκες κανονιού). Βάλε σε καθένα από αυτά ένα dart. Θα χρειαστείς, δηλαδή, 12 τέτοια, γι' αυτό θα πρέπει και να τα μαζεύεις. Φεύγοντας, τα gauntlets ρίχνουν πίσω 10 adamantine darts.

LEVEL 9: Υπάρχει μια τοποθεσία που γράφει: "It is written, the key lies on the other side". Κάνε ένα βήμα πίσω και πέτα ένα αντικείμενο στην επιγραφή αυτή. Δύο νέες τοποθεσίες θα ανοίξουν.

LEVEL 10: Εχουμε αναφερθεί ήδη.

LEVEL 11 και 12: Εχουμε γράψει αναλυτικά στο PC Games του Ιανουαρίου (PC Master No 47).

Ουφ, επιτέλους λυτρώθηκα από το βραχνά αυτό.

Προτού περάσουμε στα γράμματά σας, μια μικρή προειδοποίηση. Εδώ και περίπου ένα μήνα, το περιοδικό έχει μεταφερθεί προσωρινά σε άλλο χώρο. Μέχρι να ολοκληρωθεί η οριστική εγκατάσταση στο καινούριο γραφείο μας, κατ' ανάγκη θα σημειωθεί καθυστέρηση στις απαντήσεις των γραμμάτων σας. Λίγη υπομονή μέχρι όλα να ξαναβρούν τον κανονικό τους ρυθμό.

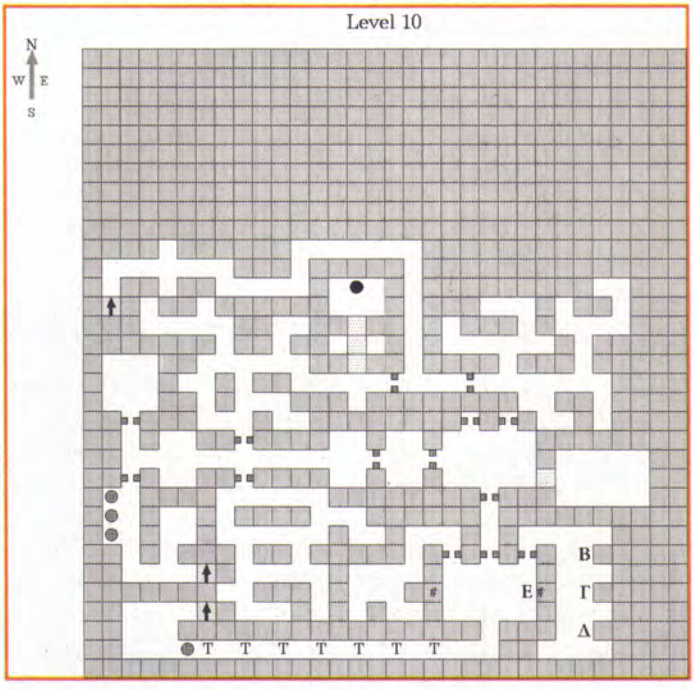
SAM AND MAX: Ο ΑΧΙΛΛΕΑΣ ΚΥΡΙΑΚΟΠΟΥΛΟΣ ρωτά πώς μπαίνει στο τροχόσπιτο της Trixie, αφού η πόρτα είναι κλειδωμένη. Λίγο περίπλοκο. Πάρε από το γραφείο σου στην αρχή το black light bulb. Στο Carnival παίξε το παιχνίδι Wak-a-Rat με το mallet.

Πρέπει να κτυπήσεις περίπου 20 φορές κάποιον ποντικό για να κερδίσεις ένα βραβείο, ένα flash light. Βάλε το black light bulb στο flash light για να λειτουργεί. Μπες στο Tunnel of Love boat. Στο σκοτάδι άναψε το φακό. Εντόπισε ένα fuse box. Κάνε right click στο mouse για να μείνει ο φακός αναμμένος και κάνε USE τον Max στο fuse box.

Σταματάς. Για να ανοίξεις την πόρτα, τράβα τη γενειάδα του King. Μπες μέσα. Μίλησε στον Doung, τον Moly Man. Ρώτησέ τον για τον Bruno. Δώσε του τα pecan candy. Οταν τελειώσει θα σου δώσει ένα crowbar. Γύρνα στο Trixie's trailer (τροχόσπιτο). Κάνε USE το crowbar στο LOCK και θα μπεις μέσα.

GABRIEL KNIGHT: Ο ΤΑΚΗΣ ΚΑΛΑΤΖΗΣ ρωτά στην Αφρική αφού βάλει τις πλάκες με αριθμητική σειρά (η 7η και η 12η δεν βγαίνουν), ακούγεται το κλικ των πόντων. Μετά βάζει το ραβδί στο δωμάτιο 6, ακούγεται κλικ, σείεται η γη, του ορμούν οι μούμιες και πάπαλα (!), αφού τον μπλοκάρουν στο δωμάτιο 6. Φυσικά μιλάμε για την 9η μέρα του παιχνιδιού. Μέχρι που ξυπνούν οι μούμιες, έχει καλώς. Καλά κάνεις και τρέχεις μέχρι το δωμάτιο 6. Εδώ ακριβώς, ενώ σε περικυκλώνουν, κάνε κλικ τον OPERATE κέρσορα στο χορτόσχοινο (vine) που κρέμεται περίπου στη μέση της οθόνης. Σαν νέος Ταρζάν, θα πηδήξεις από πάνω τους!!! Στο δωμάτιο 7, ενώ ο Wolfgang θα "κρατά" τους φρουρούς, βάλε το Snake rod στο tile.

Αυτά προς το παρόν και ως τον άλλο μήνα καλό adventuring!!! ■



Eye of the Beholder: Χάρτης του Level 10.

PC GAMES

DISK

56

GAMES

Bats of Doom:
B-movie εισαγωγική εικόνα για ένα από τα δυνατά Shareware Shoot 'em Up

One-Nil:
Ενας εξελιγμένος Football Manager για έναν ή δύο παίκτες (text mode, φυσικά)

Prince of the Yolkfolk:
Ενα πολύ "χαρούμενο" arcade adventure. Κάντε τον Dizzy πρίγκιπα του Yolkfolk.

Utilities!
Μερικά χρήσιμα, παρ' ότι μικρά προγραμματάκια, τα οποία θα προσπαθήσουν να κάνουν τη ζωή σας πιο εύκολη.

ΤΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΩΝ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

InfoBook
Sourse Quick Basic πρόγραμμα δημιουργίας καρτών: Εκμαθήση & λειτουργικότητα.

Καθώς ο γράφων ετοιμαζόταν για άλλο ένα βαθυστόχαστο αριστούργημα (εισαγωγή του τύπου: άλλος ένας μήνας πέρασε και...), πέφτει σύρμα από τον αρχισυντάκτη:
- Οπωσδήποτε αυτόν το μήνα να περιγράψεις πώς γίνεται η αποσυμπίεση.
- Εντάξει.
- Παίρνουν και ρωτάνε.
- Εντάξει, Γιάννη!
- Μην το ξεχάσεις.
- ...

Επιμέλεια δισκέτας: Χάρης Σαράντης - Νίκος Κυριαζάνος
Shell: Νίκος Κυριαζάνος
Κείμενα: Χάρης Σαράντης

INVASION OF THE MUTANT SPACE BATS OF DOOM

Space Mutant Bats of Doom: Ο μακρόσυρτος αυτός τίτλος, αλλά και το εισαγωγικό slide show του shareware αυτού, παραπέμπουν σε low budget ταινίες περασμένων, ανεπιστρεπτί, δεκαετιών. Αν και η προσπάθεια εφαρμογής μιας τέτοιας παλιάς συνταγής στον κινηματογράφο του σήμερα θα οδηγούσε αδιαμφισβήτητα σε παταγώδη εισπρακτική αποτυχία, φαίνεται ότι όσον αφορά στα computer games δεν συμβαίνει το ίδιο.

Οι νεότεροι από τους αναγνώστες πιθανόν δεν θα πρόλαβαν το διάσημο "Φοίνικα" στις αίθουσες ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Αλλά σίγουρα, ακόμα κι αυτοί, θα τον έχουν ακουστά. Ε, λοιπόν, η πρώτη οπτική επαφή με το ενεργό μέρος του S.M.B.O.D. παραπέμπει σε "πισωγυρίσματα" σε σκηνές του προαναφερθέντος παλαιμάχου των ψηφιακών παιχνιδιών.

Είδος: Shoot'em Up
Κατασκευαστής: Pop Software
Απαιτήσεις: 550KB free RAM, EGA/VGA
Υποστηρίζει: SoundBlaster
Command Line: bats

Το sprite που ελέγχετε είναι ένα διαστημόπλοιο αρκετά ευμέγεθες (σε σχέση με τους αντιπάλους σας), πράγμα το οποίο συχνά αποδεικνύεται θανάσιμο. Οι εισβολείς που θα πρέπει να εξολοθρεύσετε, όπως υποδηλώνει και ο τίτλος, δεν είναι παρά μεταλλαγμένες νυχτερίδες (doom = καταδίκη, συνδέστε το όπως νομίζετε).



Ο χειρισμός του σκάφους είναι ο γνωστός των shoot 'em ups: Πάνω, κάτω, δεξιά, αριστερά, fire - joystick, mouse, crsr+space (redefinable). Smart bombs δεν υπάρχουν, και η δύναμη πυρός του σκάφους σας είναι, ομολογουμένως, ασθενική. Μερικές, όμως, από τις -πρώην- νυχτερίδες που θα συναντήσετε στην πορεία σας θα έχουν την ευγενή καλοσύνη να σας δώσουν τη δυνατότητα να αναβαθμίσετε τα οπλικά σας συστήματα περισυλλέγοντας τους ενεργειακούς κρυστάλλους που αφήνουν μετά την εξαΰλωσή τους, ως εξής:

Πράσινος: Ταχύτερες βολές
Κόκκινος: Ενεργοποιεί ένα επιπλέον όπλο και διευρύνει τη διάμετρο της βολής
Μπλε: Επιβραδύνει τα πάντα στην οθόνη - εκτός από το σκάφος σας
Ασπρος: Mega Gun. Ισχυροποιεί κάθε ενεργοποιημένο οπλικό σύστημα.
Μοβ: Εξι από αυτούς αντιστοιχούν σε bonus ship.

Κάτι που μερικές φορές θα σας φανεί δώρο εξ ουρανού

ΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ INFOBOOK

Το πρόγραμμα αναγνώστη αυτού του μήνα είναι ουσιαστικά ένας διαχειριστής καρτών. Στις κάρτες αυτές μπορείτε να καταχωρίσετε χρήσιμα στοιχεία για κάποιον (όνομα, τηλ., διεύθυνση, αλλά και άλλα προσωπικά στοιχεία) και στη συνέχεια να ανακαλέσετε τη συγκεκριμένη κάρτα, λαμβάνοντας τις πληροφορίες που θέλετε. Το μικρό μέγεθος του infobook οφείλεται στο ότι αυτό που δημοσιεύουμε είναι η source (μη εκτελέσιμη) μορφή του. Μέσα από τέτοια προγράμματα μπορείτε να μάθετε μερικά πραγματάκια για τον προγραμματισμό. Αλλωστε, με παρόμοιο τρόπο ξεκίνησαν οι περισσότεροι αποκαλούμενοι σήμερα "προγραμματιστές". Οι σχετικά προχωρημένοι, ας μην προσπαθήσουν να κάνουν το πρόγραμμα exe μέσα από την QB. O compiler της QB παρουσιάζει ένα ψιλοπροβληματάκι: αδυνατεί να μετατρέψει την print αν ακολουθείται από μεγάλα string (πρόβλημα παρουσιάζει και με κάποιους συνδυασμούς κεφαλαίων ελληνικών, ως επί τω πλείστον, σε κάποιο συγκεκριμένο τμήμα του προγράμματος!!!). Αν σε κάποιο δικό σας πρόγραμμα αντιμετωπίζετε παρόμοιο πρόβλημα, δώστε το string ως μεταβλητή και μετά κάντε print τη μεταβλητή αυτή. Ψηφιακές παραξενιές.

του Δημήτρη Φωτεινού

δεν θα είναι αυτή καθεαυτή η ευεργετική δύναμη του κρυστάλλου, αλλά η, έστω και στιγμιαία, κατάσταση "άτρωτου" στην οποία υπεισέρχεστε κατά την περισυλλογή του.

Το παιχνίδι αυτό, όπως και τα περισσότερα του είδους, στηρίζεται στο gameplay πολύ περισσότερο από ότι στα γραφικά και τα υπόλοιπα εφέ. Και, αν εξαιρέσουμε το προαναφερθέν μειονέκτημα (κατά τη γνώμη μου) του όγκου του σκάφους σας, το δημιούργημα της Pop Software δεν τα καταφέρνει κι άσχημα στον τομέα αυτόν.

Ας σημειωθεί εδώ ότι δεν υπάρχει κάποιο setup ή αντίστοιχο πρόγραμμα. Οι οιεσδήποτε ρυθμίσεις γίνονται μέσα από το παιχνίδι.

Συγκεκριμένα, από το κεντρικό μενού του bats, μπορείτε να επιλέξετε το χειριστήριο της αρεσκείας σας (πληκτρολόγιο, joystick, mouse), να ενεργοποιήσετε την SB και τις ηχητικές υποκρούσεις του παιχνιδιού ή να αρκεστείτε στο εσωτερικό ηχείο του υπολογιστή και τα υποτυπώδη εφέ του, να επιλέξετε έναν ή δύο παίκτες (εναλλάξ) και διάφορα άλλα δευτερεύοντα (όπως παρουσίαση εισαγωγής ή όχι). Το μόνο μη εμφανές στο όλο σκηνικό είναι η δυνατότητα έναρξης του παιχνιδιού από κάποιο από τα 4 levels (επιλογή με το tab όταν έχετε φωτίσει το play).

Συμπερασματικά, το bats είναι ένα από τα παιχνίδια τα οποία, αν και δεν πρόκειται να καταφέρουν να σας κάνουν φανατικούς θαυμαστές τους, θα σας βοηθήσουν να περάσετε ευχάριστα την ώρα σας.

Υπέρ: "Πάει προς τα πάνω".
Υποκειμενικό, ίσως, αλλά ποτέ δεν συμπάθησα τα από αριστερά προς τα δεξιά SmUs.

Ενα από τα αξιόλογα της shareware υπόστασης του bats αποτελεί η ασυνήθιστα χαμηλή τιμή του. Αν η συνείδησή σας σας ωθεί προς ενέργειες όπως το registering, η τσέπη σας θα ελαφρύνει κατά μόνο 11 δολάρια (+ταχ/κά).

PRINCE OF THE YOLKFOLK

Είδος: Arcade-Adventure
Κατασκευαστής: Code Masters
Απαιτήσεις: EGA/VGA
Υποστηρίζει: AdLib
Command Line: yolk

Πολύ "χαρούμενο" θα μπορούσε να χαρακτηρίσει κάποιος το μικρό αυγό με την επωνυμία Dizzy που παίζει ρόλο πρωταγωνιστή στο καρτουνίστικο arcade που περιέχεται στη δισκέτα σας. Είναι ένα παιχνίδι, όπως θα παρατηρείτε και από τις συνοδευτικές οθόνες, με αντιπροσωπευτικά για την υπόθεση και το σενάριό του γραφικά - τρέξτε το και θα διαπιστώσετε ότι και η μουσική υπόκρουση είναι αυτή που είχατε φανταστεί μόλις είδατε τις εικόνες.

Το παιχνιδάκι αυτό διαθέτει αρκετό και ωραίο χιούμορ και σας ζητάει να ασχοληθείτε μερικές ώρες με το έξυπνο σενάριό του - τόσο χρειάζεται για να το τελειώσετε. Κάθε πτυχή του, από το σχεδιασμό και τα γραφικά μέχρι την ομαλή κίνηση και τον ήχο, θυμίζει έντονα κάποια παλιότερα προγράμματα για Amiga - άλλωστε για αυτήν είχε πρωτοκυκλοφορήσει το Yolkfolk.

Ο Dizzy, λοιπόν, αναλαμβάνει να φέρει εις πέρας μια αποστολή που ποτέ κανένα αυγό του πλανήτη δεν θα τολμούσε να αναλάβει.

Το παιχνίδι αρχίζει με το άτακτο αυγό φυλακισμένο σε μια υπόγεια σπηλιά, μόνη έξοδο της οποίας αποτελεί μια (κλειδωμένη) πόρτα. Στη σπηλιά αυτή βρίσκονται μερικά φύλλα, ένα σπίρτο και ένας κουβάς με νερό. Ξύλινη η πόρτα, εύφλεκτα τα φύλλα... ένα σπίρτο αρκεί να φέρει την καταστροφή. Ο πρώτος "γρίφος" του παιχνιδιού μάλλον εύκολος φαντάζει. Αλλά και το υπόλοιπο σενάριο κυμαίνεται σε ανάλογης δυσκολίας επίπεδα με αρκετά



PC GAMES **DISK**

αξιοσημείωτα (έως αναπάντεχα) τμήματα: "συννεφοβατείτε" για να μεταφέρετε στον Αγιο Πέτρο τη χρυσή του άρπα, για να σας δώσει ένα κομμάτι ιερό τυρί, το οποίο θα βάλετε μέσα σε ένα κουτί που βρήκατε στο δρόμο σας, το οποίο θα αφήσετε μπροστά στον πρόσχαρο φλούφλη, που θα μπει στο κουτί για να φάει το τυρί. Θα συλλέξετε το κουτί, θα το ρίξετε μπροστά στο Troll που έχει καταλάβει το κάστρο και έχει κάνει τα μάτια της πριγκίπισσας να δακρύζουν, το κουτί θα σπάσει και μπροστά στη θέα του θυμωμένου φλούφλη το τεράστιο πράσινο Troll, τρομαγμένο, θα τραπεί σε άτακτη φυγή...

Και το arcade τμήμα του παιχνιδιού είναι σχετικά εύκολο - με μόνο σοβαρό κίνδυνο απώλειας ζωής την πτώση στο νερό (απ' ό,τι φαίνεται, τα αυγά δεν είναι αδιάβροχα). Πρόβλημα, όμως, αποτελεί το συχνό πέρα-δώθε, προκειμένου να μαζέψετε κάτι που αφήσατε (ή που δεν μπορούσατε να πάρετε ακόμα) στην άλλη μεριά του Yolk.

Το Yolkfolk δεν ζητάει κάποιες συγκεκριμένες ρυθμίσεις για να τρέξει. Το μόνο που πρέπει να κάνετε είναι να επιλέξετε αν θα ακούγεται το μουσικό κομμάτι - δεν χρειάζεται ούτε καν επιλογή πληκτρολογίου ή joystick, μια και είναι και τα δύο συνέχεια ενεργά. Ο χειρισμός περιορίζεται στο απλό αριστερά-δεξιά πήδημα και use/drop, το οποίο επιτυγχάνεται με το πάτημα του fire και την επιλογή κάποιου από τα αντικείμενα (μέχρι τρία) που έχετε στην κατοχή σας. Αν το αντικείμενο που επιλέξατε πρέπει να χρησιμοποιηθεί στο συγκεκριμένο σημείο, αυτό θα γίνει αυτόματα. Σε αντίθετη περίπτωση αυτό θα πεταχτεί (μπορείτε πάντα να το συλλέξετε αργότερα). Αν ένα αντικείμενο χρησιμοποιηθεί, εξαφανίζεται από το inventory και από το γύρω σκηνικό, μια και η αντιστοιχία αντικειμένων-λειτουργιών στο παιχνίδι αυτό είναι αμφιμονοσήμαντη. Με άλλα λόγια, υπάρχει μόνο ένας τρόπος για να γίνετε πρίγκιπας των Yolkfolk (το μόνο πράγμα για το οποίο επιφυλάσσομαι είναι το μαγικό χαλί - αλήθεια νομίζετε ότι χρησιμεύει σε τίποτα;).

Τώρα μπορείτε κι εσείς...

...να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στη δισκέτα του PC MASTER. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (utility ή παιχνίδι), μπορείτε να μας το στείλετε. Θα πρέπει μόνο να δείξετε κάποια προσοχή στο θέμα του μεγέθους, αφού είναι προτιμότερο το πρόγραμμα να είναι μέχρι 10 K. Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει πως αυτά που είναι μεγαλύτερα από 10 K δεν μας ενδιαφέρουν, αλλά θα πρέπει να ξέρετε ότι, όσο μικρότερο είναι ένα πρόγραμμα τόσο πιο εύκολα δημοσιεύεται.

Κάθε μήνα υπάρχει στη δισκέτα του PC MASTER ένα subdirectory, ειδικά για τα προγράμματα των αναγνωστών. Το πρόγραμμά σας θα πρέπει να μας το στείλετε σε μια δισκέτα, η οποία να περιέχει κατά προτίμηση το source του προγράμματος, καθώς και το αντίστοιχο αρχείο .EXE ή .COM, στη διεύθυνση:

"Για τη δισκέτα του PC MASTER
Λ. Συγγρού 44
117 42 Αθήνα".

Επίσης, μέσα στη δισκέτα που θα μας στείλετε, θα πρέπει να υπάρχει και ένα document αρχείο, το οποίο να περιγράφει τη λειτουργία του προγράμματος. Για δική σας διευκόλυνση, στο φάκελο θα πρέπει να υπάρχει ΜΟΝΟ το υλικό που αφορά στη δισκέτα και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού, όπως Αλληλογραφία, HowTo κ.λπ. Για κάθε πρόγραμμα που θα περιλαμβάνεται στη δισκέτα η αμοιβή είναι 5.000 δρχ., ενώ για το καλύτερο πρόγραμμα του μήνα 10.000 δρχ.

Επίσης, το PC MASTER διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό είναι αρκετά αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα προγραμματισμού, δεν υπάρχει πρόβλημα: γράφετε σε όποια γλώσσα θέλετε. Τι κάθεστε, λοιπόν; Ενεργοποιηθείτε! Το PC MASTER περιμένει τις "δουλειές" σας.

ONE - NIL

Είδος: Football managing
Κατασκευαστής: Pop Software
Απαιτήσεις: Τρέχει σε οποιοδήποτε PC και οθόνη (text mode)
Υποστηρίζει: SoundBlaster
Command Line: 1-0

Τι δεν είχατε δει μέχρι τώρα στη δισκέτα του PC Master; Ενα παιχνίδι σε καθαρά text mode, μήπως; Ε, να που ήρθε η ώρα να το δείτε και αυτό. Εχω, μάλιστα, την εντύπωση ότι αυτό το λιτό από άποψη γραφικών πρόγραμμα θα εντυπωσιάσει πολύ περισσότερο μια μερίδα από εσάς, απ' ότι τα "πλουμιστά" VGA sprites που συνήθως συνοδεύουν το χαρακτηρισμό "PC-game".

Οπως θα διαβάσατε και στην ταυτότητα του προγράμματος, έχετε αυτή τη στιγμή στη διάθεσή σας έναν Football Manager. Και θα τολμούσα να πω, έναν από τους καλύτερους του είδους του, αν μπορείτε να παραβλέψετε την απουσία γραφικών. Εχει μάλιστα το πολύ θετικό στοιχείο της δυνατότητας επιλογής δύο παικτών, καθένας από τους οποίους θα καθοδηγεί και θα μανατζάρει τη δική του ομάδα. Αυτή είναι και η πρώτη επιλογή που σας ζητείται από το πρόγραμμα (στην ερώτηση αν θέλετε να παίξετε τη σκοτσέζικη έκδοση, απαντήστε αρνητικά - αυτή δεν συμπεριλαμβάνεται στη δισκέτα. Θέμα χωρητικότητας, βλέπετε). Το παιχνίδι σας παρέχει σχεδόν όλες τις δυνατότητες που έχει και ένας πραγματικός προπονητής/πρόεδρος μιας ποδοσφαιρικής ομάδας. Μπορείτε λοιπόν, πατώντας το φωτισμένο



πλήκτρο της αντίστοιχης επιγραφής να αλλάξετε τη σύνθεση της ομάδας, να αγοράσετε ή να πουλήσετε παίκτες, να βάλετε τον κυνηγό ταλέντων να ψάχνει για κάποιο παίκτη της επιθυμίας σας και να εκτελέσετε πλήθος άλλων ενεργειών, πολλές από τις οποίες δεν θα έχετε ξαναδεί σε παρόμοιο πρόγραμμα. Στην unregistered έκδοση του παιχνιδιού, μάλιστα, έχει δοθεί τόσο μεγάλη προσοχή στη ρεαλιστικότητα, που ΔΕΝ μπορείτε να σώσετε το παιχνίδι. Φανταστείτε να μπορούσε ο κάθε προπονητής να σώσει την κάθε αγωνιστική. Ο ρεαλισμός αυτός, δυστυχώς, χάνεται με το registration, το οποίο επιφέρει πλήρη καταστροφή, μια και εκτός του ότι υπάρχει δυνατότητα save/load, μπορεί, με μια λάθος επιλογή που θα κάνετε, να αλλοιώσετε τελείως τις συνθέσεις και τα ονόματα των ομάδων, αλλάζοντάς τα με οτιδήποτε σας έρθει κατά νου. Αν είναι δυνατόν...

Οι επιλογές που προσφέρει το παιχνίδι είναι πράγματι πολυάριθμες. Το συνοδευτικό βοηθητικό κείμενο του 1-0 (1-0.hlp), όπως μπορείτε να δείτε και μόνοι σας, είναι πάνω από 34KB, πράγμα που σημαίνει ότι είναι και πάνω από δύο φορές μεγαλύτερο από το όλο σαλόνι της δισκέτας (συμπεριλαμβανομένων τίτλων, υποτίτλων και σελιδοδεικτών). Αν λάβετε μάλιστα υπόψη σας ότι πρόκειται για κείμενο καθαρά επεξηγηματικού χαρακτήρα, καταλαβαίνετε ότι δεν είναι δυνατόν να γίνει περιγραφή των λειτουργιών του προγράμματος μέσα από τις περιορισμένες σελίδες της στήλης. Οι βετεράνοι, βέβαια, δεν θα αντιμετωπίσουν κανένα πρόβλημα, μια και οι βασικές ενέργειες των παιχνιδιών τού είδους λίγο διαφέρουν από τίτλο σε τίτλο. Οι υπόλοιποι φιλόδοξοι πρωταθλητές ας κάνουν και λίγη προπόνηση προτού μπουν στον αγωνιστικό χώρο. (σε περίπτωση που δεν μπορείτε να συμπληρώσετε ενδεκάδα για κάποιον αγώνα, λόγω τραυματισμών π.χ., πρέπει αναγκαστικά να επιστρατεύσετε παίκτες από την ομάδα των νέων σας. Ασχετο;)

UTILITIES

Να και μερικά μικρά, ομολογουμένως, αλλά ελπίζουμε χρήσιμα για εσάς utilities. Εδώ και αρκετό καιρό υπήρχε η πρόθεση να συμπεριληφθούν σε κάποια από τις δισκέτες μερικά (μικρά, πάντα) προγραμματάκια τα οποία κάνουν τη δική μας (τουλάχιστον) ζωή ευκολότερη. Αφορμή για τη δημοσίευσή τους στη δισκέτα αυτού του τεύχους αποτέλεσαν κάποια γράμματα αναγνωστών. Η δημοσίευση αυτή δεν σημαίνει ότι σε κάθε δισκέτα θα υπάρχουν utilities. Ας μην ξεχνάμε, πρόκειται για δισκέτα με παιχνίδια, τα οποία και ζητούν οι περισσότεροι από εσάς. Πάντως, αν βρεθεί κάποιο πραγματικά αξιόλογο utility, να είστε σίγουροι ότι δεν θα το κρατήσουμε για μας.

- **Idediag:** πρόγραμμα αναγνώρισης του σκληρού δίσκου και εκτύπωσης των φυσικών χαρακτηριστικών του στην οθόνη.
- **Space:** παρουσιάζει το συνολικό και τον ελεύθερο χώρο σε μια μονάδα περιφερειακής μνήμης (space <drive:>).
- **See:** ίσως ο μικρότερος από τους text viewers που κυκλοφορούν (see <drive:\directory\filename>.
- **Clock:** memory resident αναλογικό ρολόι. Εμφανίζεται ακόμα και σε μερικά παιχνίδια με γραφικά.
- **Dir2:** εμφανίζει αλφαβητικά τα .com .exe και .bat αρχεία του directory στο οποίο βρίσκεστε.
- **S:** μικρό batch file, το οποίο καλό είναι να τρέχετε πριν από το κλείσιμο του υπολογιστή, μια και καθαρίζει το smartdrive, περνώντας το περιεχόμενό του στο δίσκο.

Τα παραπάνω προγράμματα, για να καταστούν πραγματικά χρήσιμα για εσάς θα πρέπει να είναι προσπελάσιμα ανά πάσα στιγμή. Προτείνεται η αποθήκευσή τους στο directory με τα utilities σας (συνήθως UTILS ή κάτι παρεμφερές). ■

Λοιπόν, φαίνεται πως κάθε μήνα το αναγνωστικό μας κοινό αυξάνει. Και είναι προς μεγάλη μας χαρά τηλεφωνήματα σαν αυτά που έγιναν αιτία του προηγούμενου "διαλόγου", γιατί γίνονται από ανθρώπους που κάνουν αυτό που συχνά αποκαλούμε "πρώτα βήματα". Και είναι πραγματικά τιμή μας να επιλέγετε εσείς, οι νεοεισερχόμενοι στον κόσμο των ψηφίων, εμάς για συνοδοιπόρους στα πρώτα σας βήματα. Αφού έχετε ανοίξει τον υπολογιστή σας, τοποθετείστε τη δισκέτα στο "μικρό" drive.

Γράψτε a: και πατήστε enter. Αν το φωτάκι του drive δεν ανάψει, γράψτε f, πατήστε enter και μετά b: και enter (την επόμενη φορά γράψτε κατευθείαν b:)

Γράψτε pcm και πατήστε enter.

Πατήστε το αστεράκι (shift & 8 ή * από το αριθμητικό πληκτρολόγιο).

Πατήστε c και μετά δύο φορές το enter.

Αρχίζει η διαδικασία αποσυμπίεσης.

Για να τρέξετε κάποιο από τα προγράμματα της δισκέτας, δίνετε c: και enter, cd\pcm56 (το 56 είναι ο αριθμός του τεύχους, στο επόμενο θα δίνετε cd\pcm57) και enter.

Μετά γράψτε dir. Εμφανίζονται οι υποκατάλογοι με τα προγράμματα της δισκέτας. Τώρα γράφετε cd και μετά ένα κενό και κάποιο από τα ονόματα των υποκαταλόγων που βλέπετε. Πατώντας enter "μπαίνετε" σε αυτόν. Σε αυτό το σημείο θα γράφετε το όνομα του αρχείου πού θα βρίσκεται από τώρα και στο εξής στην ταυτότητα των προγραμμάτων (Command Line), θα πατάτε enter, και το παιχνίδι θα αρχίζει.

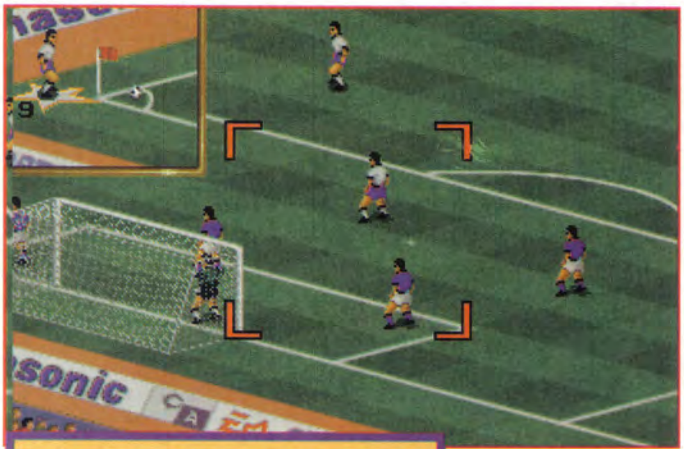
PC GAMES — REVIEW



CPU:	386
RAM:	4 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	7.5 MB
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Οπως έχουμε αναφέρει και στο παρελθόν, το παγκόσμιο κύπελλο ποδοσφαίρου που διεξήχθη το περασμένο καλοκαίρι αποτέλεσε τη βάση για τη δημιουργία πολλών παιχνιδιών με θέμα το mundial -και όχι μόνο. Ωστόσο, λίγα είναι αυτά που είχαν την επίσημη άδεια της FIFA, αλλά και το ανάλογο σε ενδιαφέρον gameplay.

Ενα από αυτά ήταν το FIFA INTERNATIONAL SOCCER της Electronic Arts. Στο σημείο αυτό όμως, θα πρέπει να σημειώσουμε ότι το παιχνίδι δεν παρουσιάζεται για πρώτη φορά με αφορμή το παγκόσμιο κύπελλο, μια και ήδη κυκλοφορούσε σε διάφορες κονσόλες.



ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα παιχνίδι το οποίο επιβάλλεται να διαθέτουν οι φίλοι του είδους.

ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	93
GAMEPLAY	84
ΑΝΤΟΧΗ	89

91%

Ωστόσο, τώρα έχει υποστεί μερικές τροποποιήσεις, προκειμένου να περιλαμβάνει και τις ομάδες οι οποίες έκαναν αισθητή την παρουσία τους στο παγκόσμιο ποδοσφαιρικό στερέωμα, όπως η δική μας Εθνική ομάδα, η ομάδα της Νιγηρίας, της Ιαπωνίας και άλλες.

Ομως, αν και έχει την επίσημη άδεια από τη FIFA, δεν είναι το επίσημο ποδοσφαιράκι του mundial - γι' αυτό άλλωστε δεν αναφέρονται τα πραγματικά ονόματα των παικτών στις εθνικές ομάδες. Αυτό όμως είναι κάτι που διορθώνεται, μια και υπάρχει ειδικός editor για αυτόν το σκοπό - δυστυχώς όμως μόνο για τους κατόχους της CD-ROM έκδοσης. Η πρώτη εικόνα την οποία σχηματίζουμε για το παιχνίδι είναι σαφώς θετική, σε σύγκριση με το Sensible Soccer, το οποίο θεωρείται το καλύτερο ποδοσφαιράκι,





όχι μόνο στα PCs αλλά και σε όλα τα formats.

Οι πρώτες, λοιπόν, θετικές εντυπώσεις σχετίζονται με τα sprites των παικτών, και αυτό γιατί, σε αντίθεση με τους μικροσκοπικούς που είχε το Sensible, οι παίκτες του είναι αρκετά μεγάλοι - ίσως και περισσότερο απ' ό,τι θα έπρεπε. Και αυτό γιατί το γήπεδο που βλέπετε στην οθόνη είναι μικρό, ειδικά αν το συγκρίνετε με το μέγεθος των παικτών. Ετσι, έχουμε ένα θετικό και ένα αρνητικό στοιχείο: Το θετικό είναι ότι όλες οι φάσεις είναι πιο ξεκάθαρες και ο τρόπος εξέλιξής τους μοιάζει πάρα πολύ με του πραγματικού ποδοσφαίρου. Το αρνητικό είναι ότι, εξαιτίας του μικρού οπτικού πεδίου, δεν μπορούμε να οργανώσουμε καλά το παιχνίδι, μια και όταν ρίχνουμε μακρινές μπαλιές δεν βλέπουμε σε ποιο σημείο θα καταλήξουν. Και εδώ όμως υπάρχει η λύση, καθώς η επιλογή action για τον τρόπο λειτουργίας του παιχνιδιού μάς εξασφαλίζει ότι κάποιος παίκτης θα περιμένει την μπάλα στο σημείο όπου τη ρίχνουμε, αν και αυτό μειώνει τη ρεαλιστικότητα του παιχνιδιού. Αυτά όμως που θα μαγνητίσουν τον υποψήφιο παίκτη είναι σίγουρα τα graphics, το animation των παικτών και ο ήχος.





Τα χρώματα του παιχνιδιού είναι πολύ ζωντανά και κυρίως ρεαλιστικά, ενώ υπάρχουν και πολλά graphics που δεν αφορούν στο παιχνίδι, αλλά συντελούν στη γενική ποιότητα (κερκίδες, θεατές, διαιτητής, διαφημίσεις). Ο ήχος βρίσκεται στα ίδια επίπεδα, ίσως και σε καλύτερα, μια και σε κάθε επικίνδυνη φάση ακούγονται και τα ανάλογα επιφωνήματα από την κερκίδα. Ειδικά στη CD-ROM έκδοση, υπάρχει και συνεχής σχολιασμός του αγώνα από κάποιον εκφωνητή.

Για το τέλος αφήσαμε το animation, καθώς αυτό είναι κατά τη γνώμη μας το καλύτερο στοιχείο του παιχνιδιού.

Η Electronic Arts έχει κάνει πολύ καλή δουλειά, έχοντας δημιουργήσει περισσότερα από 2.000 frames με κινήσεις για κάθε παίκτη, των οποίων οι κινήσεις μέσα στο γήπεδο φαίνονται πάρα πολύ φυσικές.

Σε αυτές περιλαμβάνονται και πολλές νέες για ανάλογο παιχνίδι, όπως κοντρόλ με το στήθος, πάσα με τακουνάκι, τζαρτζάρισμα και, κατά την κίνηση, κεφαλιές "ψαράκι", αλλά και σκηνές στις οποίες ο παίκτης απογειώνεται έπειτα από ένα σκληρό φάουλ και σπαράζει από τους πόνους.

Εξαιτίας του περιορισμένου χώρου, δυστυχώς δεν μπορούμε να αναφέρουμε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με το παιχνίδι. Το συμπέρασμα όμως είναι ότι πρόκειται για ένα πολύ καλό ποδοσφαιράκι, ίσως όχι καλύτερο από το Sensible Soccer -εξαιτίας του gameplay-, αλλά σίγουρα πολύ πιο εντυπωσιακό.

Το παιχνίδι μας πρόσφερε η Plotline.

του Αργύρη Γιαγιά





PC GAMES REVIEW

Mad Dog II
The lost gold

CPU:	386 ή ανώτερο
RAM:	1 MB
ΚΑΡΤΑ:	VGA
ΗΧΟΣ:	AdLib - SoundBlaster
HD:	CD
ΠΑΙΚΤΕΣ:	1

Δεν πέρασε πολύς καιρός από τότε που παρουσιάσαμε το πρώτο Mad Dog McRee και κυκλοφόρησε το νούμερο 2, με τον τίτλο Mad Dog II - The Lost Gold. Οσοι είχατε παίξει το πρώτο παιχνίδι -και φυσικά είχατε καταφέρει να το τελειώσετε (κάτι που σίγουρα δεν ήταν πολύ εύκολο)- θα είχατε διαπιστώσει ότι στο φινάλε του παιχνιδιού, παρόλο που είχαμε καταφέρει να σκοτώσουμε το Mad Dog, αυτός έφευγε με το άλογό του στο ηλιοβασίλεμα, κάτι που μας προετοίμαζε για ένα δεύτερο μέρος - όπως άλλωστε γίνεται και στον κινηματογράφο. Και είναι φυσικό να χρησιμοποιούνται και εδώ τέτοιες τεχνικές, μια και το Mad Dog αποτελεί ουσιαστικά μία interactive κινηματογραφική ταινία γουέστερν με πρωταγωνιστή εσάς. Και στο νούμερο δύο της σειράς, λοιπόν, η υπόθεση είναι λίγο πολύ η ίδια. Πρέπει να σώσετε την πόλη από το Mad Dog, ο οποίος έχει επιστρέψει. Και αν νομίζετε ότι θα δείτε... μία από τα ίδια, κάνετε λάθος, καθώς αυτή τη φορά έχουν διορθωθεί κάποια μειονεκτήματα του πρώτου παιχνιδιού. Ετσι, αυτή τη φορά δεν υπάρχει μόνο ένα συγκεκριμένο σενάριο το οποίο πρέπει να ακολουθήσουμε υποχρεωτικά, αλλά τρία. Συγκεκριμένα, σε κάποιο σημείο θα πρέπει να αποφασίσουμε ποιον θα βοηθήσουμε, ανάμεσα σε έναν καθηγητή, έναν ινδιάνο και μία κοπέλα, ώστε στη συνέχεια να μας βοηθήσουν και αυτοί να φτάσουμε στο Mad Dog, αλλά και στο θησαυρό του. Εννοείται ότι, σε αυτό το σημείο, ανάλογα με το ποιον θα ακολουθήσουμε, θα διαφοροποιηθεί και η υπόλοιπη ιστορία, καθώς υπάρχουν διαφορετικές σκηνές για κάθε σενάριο. Ακόμα ένα ιδιαίτερα θετικό στοιχείο είναι το ότι σε αρκετές σκηνές δράσης οι κακοί δεν εμφανίζονται με την ίδια σειρά. Ετσι, εάν ξαναπαίξουμε την ίδια σκηνή, δεν θα είμαστε προετοιμασμένοι. Αυτό είναι κάτι που σπάνια συνέβαινε στο πρώτο παιχνίδι.

Ενα τρίτο και νέο στοιχείο που υπάρχει στο Mad Dog II είναι η ύπαρξη πολλών μονομαχιών. Σε αυτές, όπως και στην πραγματική άγρια Δύση, θα πρέπει να τραβήξετε πιστόλι ταυτόχρονα με τον αντίπαλό σας και όχι πριν από αυτόν. Αυτό γίνεται τοποθετώντας το mouse κάτω δεξιά και μετακινώντας το μόνον εφόσον αρχίζει να τραβάει πιστόλι ο αντίπαλος.

Κατά τα άλλα, και το Mad Dog II διαθέτει όλα τα θετικά στοιχεία του πρώτου. Full motion video σε σχεδόν ολόκληρη την οθόνη, πολλές ενδιάμεσες σκηνές, πολύ καλό ήχο, αρκετά καλά ηχητικά εφέ και εξίσου καλό αλλά κυρίως καθαρό speech. Βέβαια, αυτή τη φορά τα πράγματα είναι ακόμα δυσκολότερα, μια και η επιφάνεια στην οποία η βολή σας ενάντια στους κακούς θα είναι εύστοχη είναι πολύ μικρότερη από πριν. Ευτυχώς όμως, τώρα μπορείτε να κάνετε save και κατά τη διάρκεια μιας σκηνής χωρίς να χρειάζεται να την ξαναδείτε από την αρχή. Παρ' ότι στα κινηματογραφικά έργα η συνέχεια ενός έργου σπανίως είναι καλύτερη από το πρώτο μέρος, στο Mad Dog II συμβαίνει ακριβώς το αντίθετο. Ενα από τα πολύ καλά shoot'em up, το οποίο θα σας επιτρέψει να ξεφύγετε για λίγο από τα Doom-clones παιχνίδια. Τέλος, θα πρέπει να αναφέρουμε ότι το παιχνίδι είναι προσφορά του TeleClub.

του Αργύρη Γιαγιά

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Επιστρέψτε για ακόμη μία φορά στο χώρο της άγριας Δύσης.

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	87
GAMEPLAY	88
ΑΝΤΟΧΗ	91

88%





ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΨΗΛΑ ΤΗΝ ΑΔΡΕΝΑΛΙΝΗ ΣΑΣ!

... ΜΕ ΤΗΝ ΑΤΕΛΕΙΩΤΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΠΟΥ ΣΑΣ ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ ΤΟ GAMES PACK

ΤΩΡΑ ΚΑΙ ΤΟΠΙΚΟΣ ΚΟΜΒΟΣ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ!

CompuLink *Games Pack*

ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ ΤΟ INTERNET
Ζητήστε περισσότερες πληροφορίες



AIR WARRIOR



FEDERATION II

... Το πακέτο συνδρομής που σας επιτρέπει την άμεση πρόσβαση σε όλα τα single και multi-user games της CompuLink και σας υπόσχεται μερόνυχτα δράσης και μυστηρίου.
Ζήστε σήμερα τις συγκλονιστικές αερομαχίες του εκπληκτικού AIR WARRIOR!
Απογειώστε τη φαντασία σας με το νέο multi-user space fantasy game FEDERATION II, που βρίσκεται κοντά σας on-line.
Αν η αίσθηση του κινδύνου σας μαγνητίζει, αποκτήστε σήμερα το GAMES PACK, το συμπληρωματικό πακέτο συνδρομής της CompuLink με μηνιαίο κόστος 3.000 δρχ.
Για περισσότερες πληροφορίες ή για την αποστολή αίτησης εγγραφής συνδρομητή ταχυδρομήστε το κουπόνι ή τηλεφωνήστε μας.

COMPULINK HOTLINE
Τηλ.: 9225520, κ. Ράπτη

ΚΟΥΠΟΝΙ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ & ΑΙΤΗΣΗΣ ΕΓΓΡΑΦΗΣ

Προς **COMPULINK** ON-LINE INFORMATION SERVICES Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

ΕΠΩΝΥΜΟ.. ΟΝΟΜΑ ....
ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ.................................... ΤΥΠΟΣ Η/Υ: ....
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ.................................. Τ.Κ. .... ΤΗΛ.: .... ΗΛΙΚΙΑ:..............

PXL